

掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.225
特快专递
电波人RPG免费版
3DS
专题企划
电子游戏吉祥物大检阅
攻略透解
跨过我的尸体2 PSV
闪乱神乐2 真红 3DS
真·流行之神 PSV
失落次元 PSV
研究中心
妖怪手表2 元祖·本家 3DS
自由战争 PSV
走近业界
《MH4G》制作人
辻本良三
独家专访

SAO·P篇

虽然是游戏，但可不是闹着玩的！

7月特别组合版同步上市！好评发售中，

UW篇

8月强势降临！

《PSV专辑》Vol.10 中奖名单揭晓

特等奖 1名

简体中文版《刀剑神域》1~13卷1套

成都	丛鑫

二等奖 10名

长春	牛宇轩
南京	葛友彬
南宁	卢尚拓
广州	杨洪
大连	谭龙
厦门	周嫣
宁波	陆伟琳
北京	吕冠琪
上海	王宇
重庆	熊波



简体中文版《刀剑神域》13卷1本

三等奖 5名

《刀剑神域》L型文件夹1个

杭州	吴玥
深圳	黄浩铭
武汉	李斯齐
青岛	周池军
天津	徐俊锋



PSV 跨过我的尸体2 跨越生离死别，了却家族夙愿



3DS 闪乱神乐2 真红 系统详解+大型妖魔攻略+特殊条件忍务攻略





PSV 真·流行之神 全路线S级评价攻略 奖杯攻略



PSV 失落次元 系统详解 全任务关卡攻略



封面用图：跨过我的尸体 2
封面设计：Juxi



口袋光环 VOL.225

口袋光环地址 :sp.ucg.cn
密码：D214ef6



目录

游戏索引

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王 SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王 SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王 SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王 SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《掌机王 SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王 SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email 投稿邮箱：pgking@263.net.

走近业界

攻略透解

研究中心

市场动态

下崽工房

专区地带

掌门人

掌机王自由谈

其他

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT

任天堂发布2014财年Q1财报，赤字近百亿



7月30日，任天堂发布了2014财年第一季度（2014年4月1日~6月30日）的业绩情况。根据报告显示，第一季度任天堂共创收746亿9500万日元（其中海外销售额为580亿日元，占总销售额的77.7%），同比下降8.4%；营业赤字94亿7000万日元，去年同期则是49亿2400万日元的营业赤字；经常赤字99亿6400万日元，而去年同期则是148亿1700万日元的经常利润；第一季度纯利润为99亿2400万日元的赤字，而去年同期则是86亿2400万日元的黑字。

3DS方面，欧美于5月份发售的《星之卡比 三重豪华版》、以及6月份发售的《朋友聚会 新生活》等作品都获得了不错的成绩，第一季度3DS硬件销量为82万台，而软件销量则为857万套；Wii U方面，虽然5月份全球发售的《马里奥赛车8》获得了282万套的好成绩，并且也在一定程度上带动了硬件的销量，但由于其他热门游戏较少，所以整体成绩也并非十分突出，综合下来，Wii U硬件本财年卖出了51万台，而软件则销售了439万套。截止到本财年第一季度，3DS硬件共在全球卖出4414万台，而Wii U硬件则卖出了668万台。

尽管第一季度表现并不佳，但是任天堂并没有对接下来的动向产生悲观。3DS方面，《任天堂全明星大乱斗3DS》分别将于9月、10月先后登陆日本和欧美地区，而怪物级大作《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》也将于今年11月全球发售。另外，第三方厂商从今年夏天至年底，也有不少大作纷至沓来，比如目前已经发售的《妖怪手表》、以及即将于今年10月份发售的《怪物猎人4 G》。而Wii U方面，《马里奥赛车8》的热卖也为平台的气焰做出了极大改善，除了夏天至年底有《塞尔达无双》、《猎天使魔女2》以及《进击！蘑菇队长》、《任天堂全明星大乱斗Wii U》等大作发售之外，能够与游戏联动的角色手办Amiibo也将发售，为平台的进一步活性化做出贡献。年末商战向来是任天堂的主场，而今年更是大作满满，因此任天堂也寄望于能够凭借着年底打个翻身仗，来为全年业绩做出贡献。而今年5月份发布的整个财年目标业绩，也并未受到第一季度的萎靡而有所下调，任天堂依然预计整个财年能卖出1200万台3DS主机和360万台Wii U。

事件 EVENT

索尼发布2014财年Q1财报，游戏与网络服务部门贡献大

7月31日，索尼集团发布2014财年第一季度（2014年4月1日~6月30日）业绩。根据报告显示，第一季度索尼共创收1兆8099亿日元，同比上升5.8%；营业利润相比去年同期提升343亿日元，达698亿日元。



之前我们也曾报道过，从本财年开始，索尼对游戏部门、以及移动产品与交流部门等，进行了组织架构调整，经过架构调整之后的网络业务部门合并入游戏部门，成为了全新的游戏与网络服务部门。而本财年第一季度，这个全新的、同时也是我们最为熟悉的部门就威力大发，为整个集团收益情况的改善做出了巨大的贡献。根据财报显示，第一季度游戏与网络服务部门创收2575亿日元，同比增长95.7%（如果用去年同期的汇率来计算，则是增长86%）。增收的主要原因，来自于去年11月发售的次世代家用主机PS4、以及伴随着PS4而导入的网络服务收入的大幅度提升。而部门的营业损益，也由去年同期的164亿日元营业损失，变为了本季度的43亿日元营业利润，尽管PS3软件带来的收益降低，但由于PS4整体销售喜人，并且PS4硬件制造成本的降低，从而使整个游戏与网络服务部门实现了大幅度的损益改善。本财年第一季度，索尼共卖出350万台家用主机（PS3+PS4），相比去年同期的110万台得到了极大的提升；而索尼也卖出了75万台掌机（PSP+PSV），相比去年同期增加了15万台。对于整个财年的销售目标，索尼并未针对今年5月份发布财年财报时提出的财年预期目标进行修正，依然维持原本的计划，即2014财年目标卖出1700万台家用主机，350万台掌机。

事件 EVENT

Capcom发布2014财年Q1财报，减收增益



7月31日，日本老牌游戏开发商Capcom公布了2014财年第一季度（2014年4月1日~6月30日）的业绩情况。该季度，Capcom共创收95亿7500万日元，同比下滑45.1%；营业利润12亿6800万日元，同比提升75.3%；经常利润12亿2300万日元，同比提升6.3%；本季度纯利润为7亿6500万日元，同比下滑7.5%。

作为公司创收的主力，数字内容部门该季度的表现并不理想。以上季度已经达成了百万销量的《丧尸围城3》（Xbox One）为首，之前发售的老游戏在本季度依然获得了不错的成绩，并且DLC也卖得不错。另外，《怪物猎人 边境 G》经过大型升级之后依然表现出不错的势头，而另一方面，曾经在PSP平台创下热卖纪录的《怪物猎人 携带版 2nd G》，在推出了iOS版之后同样获得了相当不错的销售成绩。不过由于该季度缺乏强力软件，只有《逆转裁判123 成步堂精选》等中小以及复刻作品撑场面，因此本季度的游戏贩售情况总体来说比较疲软。综合下来，本季度数字内容部门共创收55亿600万日元，同比大幅减收55.8%。不过，由于本季度部门在收益性改善方面做出了不小的贡献，因此营业利润反而比去年同期大幅提升了75.3%。

其他部门方面，娱乐设施部门尽管举行了各种活动、并且针对不同客户层设置了游戏设备，但是由于大环境并不好，再加上消费税提升等影响，所以表现并不理想，因此本季度该部门创收22亿日元，同比下滑11.4%；营业利润2亿1400万日元，同比下滑41.5%。而赌博机等所在的娱乐机器部门，也主要以销售既存商品为主，该季度部门创收14亿9800万日元，同比下滑26.7%、营业利润6亿2700万日元，同比下滑4.8%。其他业务部门方面，主要在于游戏攻略本和角色周边等的发售，创收3亿6900万日元，同比下滑22.3%；营业利润1亿7700万日元，同比下滑20.6%。

事件
EVENT

Bandai Namco发布2014财年Q1财报，实现增收增益



8月5日，Bandai Namco发布2014财年第一季度（2014年4月1日~6月30日）业绩。根据财报显示，第一季度Bandai Namco共创收1225亿400万日元，同比增长15.7%；营业利润为168亿4700万日元，同比增长26.2%；经常利润176亿3300万日元，同比增长22.1%；第一季度纯利润为116亿3200万日元，同比增长22.3%。总体来看，第一季度Bandai Namco的表现不错，营收和利润都相比去年同期有所上升。

其中游戏所在的内容部门，日本国内由于社交游戏、智能手机游戏的表现突出，而获得了较好的成绩，比如《乔乔的奇妙冒险 钻石星尘射手》、《海贼王 财宝航路》等都在日本智能手机游戏畅销榜上获得了相当不错的排名。影像和音乐内容等方面也获得了不错的成绩，比如《Love Live》、《机动战士高达UC》等影像音乐内容依然热卖。而视频游戏方面，《第三次超级机器人大战Z 时狱篇》（PS3/PSV）在日本销售40万套；《刀剑神域 虚空断章》（PSV）也在日本获得了27万套的好成绩；3DS平台的《太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险》该季度则在日本卖出了15万套。日本以外的地区，欧美上个会计年度发售的《黑暗之魂 II 》以PC版为中心，保持了一定程度的热卖。因此综合下来，2014财年Q1内容业务部门共创收657亿800万日元，同比增长15.2%；部门利润133亿5900万日元，同比增长10.5%。

从玩具部门来看，在日本国内表现稳定的《机动战士高达》、《假面骑士铠武》等既存IP，以及新IP《妖怪手表》等商品都表现出了非常不错的销售势头；而欧美地区，“《超级战队》系列”商品表现也较为稳定；亚洲地区，和日本联动展开的玩具、模型、收藏手办和卡牌等商品也获得了极大的人气。综合来看，本季度玩具部门创收465亿4600日元，同比增长25.7%；部门利润39亿4500万日元，同比增长106.2%。

在发布本季度财报的同时，Bandai Namco也针对今年5月份发布的2014财年预期进行了调整，无论是销售额、营业利润还是纯利润预期，都做了不同程度的上调。

7月28日



Koei Tecmo Games宣布，将于今年10月1日吸收合并其子公司Gust。在此次合并之后，Gust将作为Koei Tecmo Games内部的开发工作室“Gust长野开发部”，继续为玩家们提供原有系列新作、新IP相关作品等高品质的游戏。Gust以制作“《工作室》系列”而为日系游戏玩家们所熟知，2011年12月，Gust被Koei Tecmo Games收购，成为其集团中的一员。在被收购之后，双方不仅共享游戏开发经验，而且还在实际的宣传活动、周边和动漫等多个媒体方面，进行了较为广泛和具有深度的合作。此次吸收合并之后，Gust与Koei Tecmo Games之间的合作相信会变得更加顺畅，得到的来自母公司的支持相信也会更多。

8月1日

《妖怪手表2》的热卖可谓席卷起社会现象。其制作和发行厂商Level-5本日表示，自游戏于今年7月10日发售以来，截止到7月底，其3DS卡带版的出货量已经突破了200万套，达成这一成绩仅仅用了大约3周的时间。《妖怪手表》是Level-5游戏、动漫多媒体合作的又一个成功案例，其创造的成绩和带动的风潮，甚至远超当年采用同样宣传方式的《雷电十一人》。不仅《妖怪手表2》伴随着动画热播、双版本同时发售而获得了极佳的销售成绩，连火爆甚至带动了整个产业，相关的周边、玩具等卖得热火朝天，而与《妖怪手表》相关的上市公司，其股票也因为其声势之浩大而得以狂涨。



8月4日

Square Enix宣布旗下RPG“《混沌之戒》系列”的最新正统续作《混沌之戒Ⅲ》（ケイオスリングスⅢ）将于今年10月16日发售。与之前不同的是，这次除了将推出智能手机版之外，还将于同日推出PSV版本，不过在名字上略有不同，PSV版名为《混沌之戒Ⅲ 前传三部曲》。这也是系列首次推出实体版本，而Square Enix也将于其官方购物网站e-Store上推出PSV版的特别版本，其中除了将包含实体版卡带一张之外，还将包括设定卡册、设定集以及音乐精选CD。“《混沌之戒》系列”可谓智能手机平台最为成功的原创单机日式RPG作品，系列已推出过两部正统续作和一部外传，系列在全球的累计销量达110万。



8月8日

Koei Tecmo Games宣布“《战国无双》系列”最新作品《战国无双 编年史3》。《战国无双 编年史》是伴随着3DS首发的《战国无双》外传系列，至今推出过两作，均为3DS平台。而此次的3代，除了将发售3DS版之外，还将同时推出PSV版本。相比正统作品，“《编年史》系列”最大的特色就是可以在4个同伴之间切换来进行游戏，此外，玩家也可以通过与同伴之间的对话选项，来提升与同伴之间的好感度。在《战国无双 猛将传》中出现的“练武馆”模式将在本作中复活，玩家需要在限制的时间内挑战依次出现的任务，而玩家的得分也将上传到网上进行排名。《编年史3》将于今年年内发售，具体发售日期尚未公开。



8月13日

任天堂英国分公司公布了即将于欧美发售的大作《任天堂全明星大乱斗3DS》，将推出3DS XL（即3DS LL）主机同捆版的消息。该同捆版中的3DS LL采用特殊款式，在红黑色主机的基础上，于主机正面印上了本作的主题宣传图案，即会在游戏中出现的角色们的大集合，包括玩家们所熟悉的马里奥、林克、卡比、皮卡丘等，而正面右上角则印上了本作的LOGO。该同捆版将于今年10月3日在欧洲地区发售，目前尚未公布欧洲以外地区的推出计划。此外，同捆版中附带的游戏为数字下载版，已经预先下载在了随主机附赠的SD卡中。



PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机TOP10销量榜

栏目主持：胧月

日本软件销量继续由《妖怪手表2》手表，截止到8月10日销量正式突破200万，一个月达成双白金级销量。《跨过我的尸体2》由于错过最佳的初周数据统计，此次并未上榜，其目前累计销量大约11万，结合制作投入和品牌价值，这个销量实际并不能令人满意。《闪乱神乐2真红》此次并未引发3DS版前作的哄抢盛况，目前消化率并不理想。北美的软件销量在统计当周惨到没朋友，从第三名开始就低到无具体数据，依然是几个老面孔来回倒腾。

软件销量（日本） 2014年8月4日～8月10日

1 妖怪手表2 元祖・本家
妖怪ウォッチ2 元祖・本家
■Level-5■RPG■2014年7月10日■4968日元
— 本周销量 12万7456套 累计销量 202万2049套 消化率：80%以上 3DS

2 龙珠英雄 终极任务2
ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション2
■BNGI■TAB■2014年8月7日■6145日元
NEW 本周销量 7万832套 累计销量 7万832套 消化率：40%以上 3DS

3 闪乱神乐2 真红
闪乱カグラ2 –真红–
■Marvelous■ACT■2014年8月7日■6998日元
NEW 本周销量 4万7325套 累计销量 4万7325套 消化率：40%以上 3DS

以“乳摇”为宣传卖点的系列新作似乎遭遇了销售瓶颈，尽管首周销量比2011年9月发售的系列第一作低得并不太多，但完全没有当年供不应求的“传说级”游戏的霸气，消化率仅约四成。系列第二作《红莲少女》相当于初作完全版，首周销量7万。倒是在非本命平台PSV上推出的《少女们的证明》创下系列最佳销量，拥有首周9万、最终销量14万的好成绩。《真红》作为系列名义上的惟一正统续作，该成绩也许会促进厂商对下一作是否跨平台的思索，就像《战国无双 编年史3》那样。

4 耀西新岛
ヨッシー New アイランド
■Nintendo■ACT■2014年7月24日■4936日元
NEW 本周销量 2万6578套 累计销量 12万9600套 消化率：60%以上 3DS

5 真・流行之神
真 流行り神
■日本一Software■AVG■2014年8月7日■6264日元
NEW 本周销量 1万992套 累计销量 1万992套 消化率：60%以上 PSV

6 太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险
太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险
■BNGI■MUG■2014年6月26日■5119日元
↓ 本周销量 1万0105套 累计销量 15万1021套 消化率：80%以上 3DS

7 妖怪手表
妖怪ウォッチ
■Level-5■RPG■2013年7月11日■4800日元
↓ 本周销量 7447套 累计销量 121万2752套 消化率：80%以上 3DS

8 口袋妖怪艺术学院
ポケモンアートアカデミー
■Pokemon■ETC■2014年6月19日■3908日元
↓ 本周销量 4902套 累计销量 8万8933套 消化率：80%以上 3DS

9 勇气原点 谨为续篇 廉价版
ブレイブリーデフォルト フォーザ・シークウエル（アルティメットヒッツ）
■Square Enix■RPG■2014年8月7日■2700日元
NEW 本周销量 4779套 累计销量 4779套 消化率：40%以上 3DS

10 马里奥赛车7
マリオカート7
■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元
— 本周销量 4503套 累计销量 227万2812套 消化率：80%以上 3DS



硬件销量（日本）

2014年8月4日～8月10日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	4万1911台	133万803台
PSV	1万9553台	78万9554台

3DS累计销量 1602万4814台

PSV累计销量 306万4693台

四周间硬件销量推移表（日本）

2014年7月14日～8月10日

软件销量（北美）

2014年7月27日～8月2日

1 朋友聚会 新生活
Tomodachi Life
■Nintendo■ETC■2014年6月6日■34.99美元
— 本周销量 1万6713套 累计销量 21万8139套 3DS

2 口袋妖怪 X・Y
Pokemon X/Y
■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元
— 本周销量 1万5035套 累计销量 364万1083套 3DS

3 马里奥赛车7 ↑
Mario Kart 7
■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元 3DS

4 立体动物之森 ↑
Animal Crossing: New Leaf
■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元 3DS

5 口袋妖怪 黑2・白2 ↓
Pokemon Black / White Version 2
■Pokemon■RPG■2012年10月7日■34.99美元 NDS

6 星之卡比 三重华丽 ↓
Kirby: Triple Deluxe
■Nintendo■ACT■2014年5月2日■34.99美元 3DS

7 新・超级马里奥兄弟2 ↑
New Super Mario Bros. 2
■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元 3DS

8 超级马里奥3D大陆 ↑
Super Mario 3D Land
■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元 3DS

硬件销量（北美）

2014年7月27日～8月2日

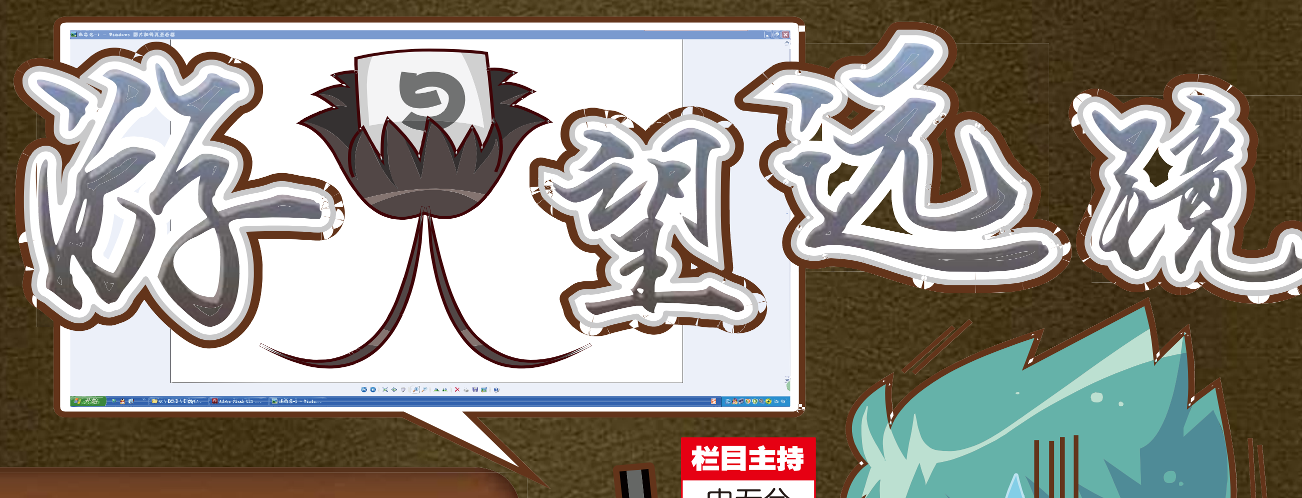
机种	周间销量	2014年销量
3DS	2万6082台	98万5609台
PSV	2417台	14万8206台

3DS累计销量 1268万843台

PSV累计销量 182万3893台

四周间硬件销量推移表（北美）

2014年7月6日～8月2日





栏目主持 虫无兮

原本正值盂兰盆节，想以日本这个类似于清明的传统节日为主题来展开这一辑的“游人望远镜”。可是游戏制作人们的盂兰盆节基本只有一天，而且这一天不、工、作。比起安某所认识的那些休假也正常工作的日本人，游戏制作人还是相对比较轻松呢。



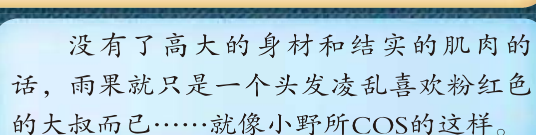
小野义德

Capcom网络事业统括部长，格斗游戏“《街霸》系列”综合制作人

哈哈哈，谢谢！//@BruceLeeeoo:再次谢谢你，我答应你我会放下《铁拳》一段时间并试试《街霸》。

8月7日





没有了高大的身材和结实的肌肉的话，雨果就只是一个头发凌乱喜欢粉红色的大叔而已……就像小野所COS的这样。



松野泰已

“《皇家骑士团》系列”、《放浪冒险谭》、《FFT》等名作的制作人

富冈八幡宫例大祭2014。55台神舆与2万名抬手云云w。

8月17日



天气已经够热了，看到这图就更不想出门和别人挤了。



中裕司

《索尼克》及《梦幻之星》生父，现为Prope社长

在南萨哈林斯克（属俄罗斯）看到的战车和战斗机。能看到这么多的战车并排在一起还真是壮观呢。

8月15日





虽然这句话说得有点滥了，不过还是想说：真不愧是战斗民族。



小林裕幸

Capcom所属制作人，“《战国BASARA》系列”、《机灵粉碎者》等作品监督

8月2号到10号在大阪南港ATC举办的《机动警察》98式AV英格拉姆装饰活动。今天差点就看不到最后一晚的特别装饰了。



8月10日



这部动画也算是虫某童年的回忆了。那时也正值暑假，呆在家里对着电视，看着似懂非懂的剧情，感觉自己就长大了（并没有）！



松山洋

CyberConnect 2总裁，代表作有“《.hack》系列”和《乔乔的奇妙冒险ASB》

【博多的雨夜9】“听好了，我的工作其实是做你最喜欢的游戏。很遗憾不是做《妖怪手表》就是了（笑）。我是个喜欢小孩的大人。要是被家里人问起来就（指着名片）说‘就是这个人送我回来的’”。小孩子点了点头，转身按了一下门铃。但是，没有人应话。咦。

8月15日



松山于博多的雨夜遇见没有撑伞的小孩，上前搭话并将他一路送回到了家里。虽然文字之间还是难掩其搞笑本色，但是流露出的温暖却足以为雨夜驱寒。



吉田修平

索尼全球工作室总裁

今天孩子们好像去了横滨的合味道博物馆。

7月31日



位于横滨的这间博物馆，由日清拉面的创始人所设立，在这里除了可以自己制作独一无二的原创杯面之外，还能了解到杯面的方方面面。所有受过杯面恩惠的人或许都应该来这里朝圣一下。



神谷英树

白金工作室游戏制作人，代表作为《大神》、《神奇101》、《猎天使魔女2》

从第一关开始就能发射镭射光了。

8月17日



又到了神谷的怀旧时间。这款游戏想必每个FC时代的玩家都并不陌生，说不定还能脱口而出它的名字，不过那样一来就暴露年龄了！所以虫某选择沉默……

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2014年9月22日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第227辑上公布，敬请关注。

（非特等奖奖品均为参考图，颜色以实物为准）

一等奖 1名



3DS e商店/PSN点卡

3000日元/40美元/300港元点卡一张，中奖后由中奖者选择机种及港/日/美服（版）

三等奖



1名 PSV 18合一卡盒

1名 3DS LL海绵包

3DS直充电源 1名

二等奖



1名 3DS LL《怪物猎人3 G》硬壳包

1名 PSV《暗魂献祭》同捆包

《掌机王SP》第223辑中奖名单

一等奖1名：任天堂俱乐部路易年限定 路易3DS LL 收纳包&拼图套装

天津市	吴树楠

二等奖2名：3DS LL、PSV硬壳包

昆明市	李博南
上海市	袁智玮

三等奖3名：掌机周边

南宁市	李仕政
武汉市	赵雪枫
南通市	朱鑫嘉

《掌机王SP》第223辑DVD问答—中奖名单



3名 3DS LL硬壳包

上海市	顾春军
南宁市	卢尚拓
北京市	王云龙

答案：A

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net



本次得分最高的是《跨过我的尸体2》，久违的续作有着出色的可玩性，但玩家寄予的高期待和游戏本身确实存在的一些问题，让它并未达到预期的“黄金珍藏”级素质。作为正统续作的《闪乱神乐2》，销量和素质都未能达到预期，而其他被评分游戏也都不算出彩，今年暑期作品相比以往的确黯淡不少。

栏目主持 胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。





跨过我的尸体2

■俺の屍を越えてゆけ2■卡带■SCEJA■RPG■角色扮演
■2014年7月17日■1人■对应PSV TV



PSV 热血推荐

PS时代异色作品时隔近15年的正统续作，玩家依旧要率领身负两大诅咒的族人，在短暂的生命里不断奋战，经历无数次生离死别后最终达成家族的夙愿。

总分 **25**

项目	评价
进化	★★★★☆
平衡	★★★★☆
耐玩	★★★★★

苍穹 本作保持了《俺尸》的种种精髓，在PSP重制版中尝试过的几个元素也调整得更为合理，比如“结魂”从零消耗改为根据基因的优秀程度耗费金钱，刀剑锻造大幅扩充为几乎所有种类的武器装备皆可打造等。平台进化的好处是角色和神明全部3D化，不像前作那样族人的头像只在几种模板中来回替换，而一些外貌特征也会在家族中遗传下去，颇为有趣。阴阳士和鬼头这两种特殊职业的引入令战斗更加富有变化，而诸多随机要素和玩家间的交流元素也令游戏的耐玩度得到保证。神明自动下界的新设定弊大于利，场景镜头有时会跟不上角色的快速移动，希望官方能推出补丁完善。 **9**

库玛 3D化后给人物的体貌特征带来了更丰富的变化，要是能对应纸娃娃系统就更好了。另外神明频繁下界比较烦，剧情方面留给人的槽点也很多，与1代的故事相比有一定落差。 **8**

胧月 开放的系统允许玩家自由发挥，小珂的指南让初期无所适从的新玩家能顺利地推进剧情。夜鸟子和主人公一族的存在感有些本末倒置，但她的实际表现并不出彩。 **8**

尸体派对 驭血

■コープスパーティ–BLOOD DRIVE■卡带■5pb.■A・AVG■动作冒险・恐怖
■2014年7月24日■1人■对应PSV TV



PSV

距离《暗影之书》的惨剧已过去2个月，在一息尚存的步美面前，接连出现了两个陌生人，说的却是同样的话：“去取回‘暗影之书’。”得知了在天神小学使用“暗影之书”便可以复活同伴的步美，再一次踏上故事的舞台。

总分 **20**

项目	评价
音效	★★★★★
剧情	★★★★★
流畅感	★★☆☆☆

虫无兮 作为“天神小学系列”的完结篇，本作在剧情上画了一个完美的句号。相对地，没有玩过前作的玩家，直接接触本作可能就会有云里雾里的感觉。作为知名恐怖游戏的最新作，本作在恐怖气氛的营造上显得比较弱，经常被恶灵追赶的心情与其说是恐怖不如说是烦躁，反而是探险的部分比较出彩。更为严重的是，本作频繁的读盘如同台风般，足以将所有的好心情一扫而空。切换地图、打开菜单、进入选项界面，都要读盘，无论是恐怖还是紧张的心情，被读盘时间缓冲得荡然无存。游戏发售当天就发布了一个高达1G的更新补丁，打算入手本作的玩家要确认好内存卡容量。 **6**

乌冬 登陆PSV后画面好了不少，气氛渲染更上一层，加上这次强化了探索要素，让人有置身于现场的感觉。不满的是游戏优化得并不好，不仅读盘时间长，而且还会不时死机，影响了游戏体验。 **7**

阿鲁 由于平台的更换，画面和音质有了不小提升，但恐怖气氛较之前作有所降低，再加上读盘非常频繁，让原本就有所降低的恐怖感很容易转变为等待读盘的烦躁感。 **7**

东京新世录 深渊行动

■东京新世录 オペレーションアビス■卡带■Cyberfront■RPG■角色扮演・迷宫探索
■2014年7月24日■1人■对应PSV TV



PSV

由Experience开发的全新3D学院迷宫RPG，玩家将操作学院新入学的学生，来解开城市中出现的一系列杀人事件。



总分 20

项目	评价
系统	★★★☆☆
平衡	★★☆☆☆
迷宫	★★★★☆

虫无兮 流程和支线任务的数量虽然看上去不多，但完成所需时间颇长。由于在主线流程的任务中提示过少，导致流程中频频出现卡关的情况。异常状态在本作中的效果偏重，很多时候会出现全状态全开的队伍一旦中个异常马上秒跪，另外敌我双方的强弱差也设置得非常不平衡，很多时候迷宫中横着走的实力，到了BOSS战稍不注意立刻全灭。职业数量虽然繁多，但只有4个职业可以使用魔法，强弱差较为明显，特别是后期的输出，很大程度要依靠各种魔法角色，在迷宫中死亡的话，会削减玩家大量的GP值，很容易让人失去耐心。 **7**

库玛 游戏的战斗节奏把握得比较好，迷宫中已经探索过的部分还能执行自动寻径的操作，这一功能非常人性化，特别是后期需要反复进出的大迷宫可以省去很多操作。 **7**

胧月 除了魔法职业外，物理职业可使用的技能少得可怜，且需求的等级都很高。游戏的整体难度很高，除了等级的要求外，很多时间装备不够好也会被敌人轻松全灭。 **6**

光之子

■Child of Light■卡带■Ubisoft■RPG■角色扮演
■2014年7月31日■1人■对应PSV TV



PSV

本作讲述了奥地利公爵的女儿欧若拉在穿越到雷姆利亚大陆后拯救了被黑暗女王囚禁的星星、月亮和太阳，并最终拯救自己国人的故事。



总分 22

项目	评价
画面	★★★★☆
难度	★★★☆☆
创意	★★★★☆

库玛 作为Ubisoft少有的日式风格游戏，本作为玩家献上了一个细腻唯美，充满优雅艺术感的童话世界。游戏的剧情虽然是“光明最终战胜了黑暗”这样略显老套的展开，但2D横轴的镜头移动让游戏如同一部徐徐展开的童话绘本，再配合悠扬舒缓的BGM，让整个游戏的氛围都被营造得极为出色。本作采用了日式半即时回合制的战斗系统，角色的技能也各有特点，因此每一场战斗都充满了策略性。不过原作中那讲究诗意韵味的对白美感则在汉化后被削减了大半，较短的流程和过于简化的收集要素也会让玩家产生一种意犹未尽之感。 **7**

虫无兮 能够飞翔移动，这一点带来了很多RPG无法体会到的自由感。游戏的流程长度恰到好处，与其价格十分相符，遗憾的是通关后虽然有高难度可以选，但是内容没有任何变化。 **8**

胧月 清新亮丽的画面没有辜负PSV的机能，BGM质量也颇高。移植时由于强硬地压缩了画面大小，时不时能看到像素的堆积痕迹，主人公变小后也看不清一些细微的表情动作。 **7**

真・流行之神

■真 流行り神■卡带■日本一Software
■2014年8月7日■1人■对应PSV TV



PSV

改为分支树结构的本作，主人公也更换成名为北条纱希的女性。身为警察的她将带领玩家切入盲人事件，进入9条不同的故事线体验悬疑而恐怖的剧情。



总分 21

项目	评价
剧情	★★★★☆
演出	★★★☆☆
节奏	★★★☆☆

胧月 各方面都小品化的一作，全程的原创插图少之又少，除了剧情的几个关键节点会有一两张外，基本都是几个固定的环境背景加上角色立绘，非常廉价。恐怖气氛营造得并不算好，主线“盲人篇”为典型的影视剧型日式推理，不过编排尚佳，也紧扣都市传说主题。支线任务则容量不足，经常觉得故事还没怎么推进就突然迎来尾声了。就以往作品经验，稍微加快节奏并不是坏事，但压缩文字量最好不要在关键剧情上着手。相反，角色间无意义的寒暄废话和概念说教又占据了相当篇幅，感觉头重脚轻。 **7**

库玛 取消了科学和灵异路线分支这点恐怕会让系列老玩家有些抵触，游戏在剧情设置上不过不失，BGM的渲染不足则有重口的画面来弥补，总体来说是进行了大胆创新尝试的诚意之作。 **7**

白菜 遗弃老系列的风格，剧本设计更加偏向于《恐怖惊魂夜》的一作。章节之间没有直接的关系，同一角色在各章的所处位置都有所区别。按玩家口味，评价会两极分化。 **7**

失落次元

■ロストディメンション■卡带■Furyu■S・RPG■战略角色扮演
■2014年8月7日■1人■对应PSV TV



PSV

一座拥有强大战力的高塔莫名出现，高塔的主人宣称将在13天后毁灭地球，玩家化身为超能力集团的一员，担任起了拯救地球的重任。

总分 21

人设	★★★★☆
系统	★★★☆☆
创意	★★★★☆



阿鲁　虽说整个故事中二度爆表，但由fripSide演绎的主题曲和精美的人设都为游戏加分不少。技能树是个不错的设定，由于游戏中队员会不断减少，需要思考怎样培养角色的能力来组成最终的队伍。遗憾的是技能树的走向自由度并不高，并且中后期的技能过于强力，只要解锁了一两个关键技能基本就能风骚全场，大幅降低了游戏的战略性。审判系统创意不错，找叛徒的过程有点像以前的文曲星电子词典里的猜数字小游戏，不过较低的难度设定依旧是一大问题，完全没有找出叛徒后的爽快感，反而让审判系统变得“鸡肋”。 **7**

白菜　以多周目游戏为前提展开的剧本很久没有遇到过了，创意不错。战斗部分整体难度不高，不过作为卖点的寻找背叛者的部分实际操作起来比较简单，稍有些失望。 **7**

乌冬　战斗系统有点像《战场的女武神》，可模仿得不到位，玩起来总觉得有点空洞。另外流程也很短，大约十多个小时就可以通关，虽然可以多周目，不过可深入研究的东西太少，让人动力不足。 **7**

超级索尼子育成计划

■ソニプロ■卡带■Image Epoch■SLG■模拟育成
■2014年7月31日■1人■无对应周边



3DS　热血推荐

本作是一款以Nitro+的虚构代言人“超级索尼子”为蓝本制作的游戏，融合了养成、模拟、音乐等多种模式。玩家在游戏中化身索尼子的专属经纪人，根据自己的喜好选择索尼子的音乐风格。

总分 20

系统	★★★☆☆
画面	★★★☆☆
耐玩	★★★★☆



阿鲁　玩法和BNGI旗下知名的“《偶像大师》系列”相似。作为一款纯为FANS服务的作品，游戏的素质尚可，精美的3D建模很好地展现出巨乳偶像索尼子的魅力，游戏收录的音乐质量也值得称道。不过游戏的缺点也十分明显，抛开略显无聊的流程不谈，游戏主打的演奏环节和摄影模式便显得有些偷工减料。特别是演奏环节按键的判定比较奇怪，即使是音游老玩家也要练习一番才能习惯，算是一个败笔之处。另外用户界面也较为不亲切，容易产生误操作，Option中可更改的配置太少，索尼子的状态和资料总是充斥在流程的每个地方，看多了有些烦躁。 **7**

乌冬　游戏最大的魅力还是和索尼子的互动环节，玩家可通过三种玩法来改变索尼子的演唱风格，很有代入感和达成感。CG模式追加的大量精美图案和AR摄影模式也是吸引粉丝的一大利器。 **7**

白菜　游戏的新手教程不太友好，初期便把一大堆系统摆在玩家面前，加上生涩难懂的说明，很容易让新手摸不清方向。特别是摄影模式，感应器反应迟钝，玩家很难找到最佳角度，如果适当增加点提示会好不少。 **6**

闪乱神乐2 真红

■闪乱カグラ2 -真红-■卡带■Marvelous■ACT■动作
■2014年8月7日■1～2人■对应邂逅通信/扩张右滑杆



3DS　热血推荐

3DS系列正统续作。半藏学园与焰红莲队的少女们携手与妖魔战斗，大迫力的双人“合体秘传忍法”是卖点。“神乐”之忍终于浮出水面，新角色登场也值得注目。

总分 20

画面	★★★★☆
爽快	★★★☆☆
耐玩	★★☆☆☆

白菜　作为3DS系列的正统续作，从系列的横版过关改成了PSV版可以全方位移动的3D模式是本作最大的变化之处。二人合作系统和联机要素加入让本作乐趣有所提升。新增的大型妖魔战气势磅礴，场面颇为壮观。虽然进化之处颇多，但是飞翔乱舞的取消使得本作的爽快感大打折扣，锁定系统形同虚设，而且没有可以有效回避敌人攻击的手段，BOSS发动判定大的技能或者必杀技的时候几乎没有有效的回避手段。另外，除了妖魔战关卡重复度很高外，两名新角色还不可以操作，单人秘传忍法动画还被取消，这些退化都让人失望。 **7**

阿鲁　战斗平衡性比较糟糕，特别是在BOSS战时，经常一套连招打到一半就发现BOSS一个赖招发出来就脱困了，瞬间爽快感全无……好在杀必死要素还是比较令人满意的。 **7**

虫无兮　战斗中，普通的攻击对BOSS根本不奏效，只能落得被BOSS痛扁一顿的境地。整个游戏基本只能靠跳跃重攻击来战斗，凭这一招就能一路杀到通关，可谓毫无技术含量。 **6**



黄金眼评分 24分 热血推荐 文 库玛

模拟经营 SLG

3DS

牧场物语 连结新天地

牧场物语 つながる新天地

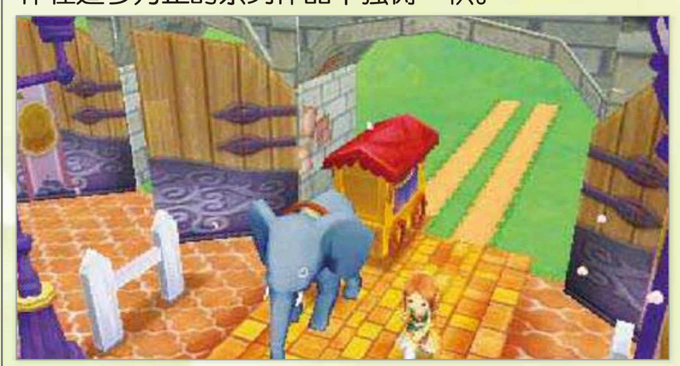
Marvelous	日版	2014年2月27日
1～4人	5040日元	对应邂逅通信

游戏时间：70小时以上

作为“《牧场物语》系列”的第28部作品，本作不仅保留了该系列一直以来经营农场和与候补恋爱结婚的乐趣，与贸易国直接进行交易、通过布阵对决（阵取り对决）来获得特殊田地的使用权以及聚集了大量动物的野生动物园（サファリー）等新要素也让本作具有了些许“继往开来”的意味。并且本作还通过“连结”的主题扩展了游戏中的世界观，并与时俱进地增加了与其他玩家共享本作乐趣的通信要素。不过游戏中一些十分不人性化的设定也引起了玩家的不满，总的来说本作是该系列致力于突破但还是未能完全把握好平衡的一部作品。

“连结”的全新世界观

“连结”是本作最被推崇的概念，这也让“《牧场物语》系列”的世界变得更为广阔。随着游戏的推进，小镇的贸易站会出现来自世界各地的商人，他们会出售带有自己国家特色的商品和动物，玩家也可以将自己培育的作物和制作的工艺品出售给他们。向贸易国出售了大量的同类物品后还会在该贸易国掀起关于该物品的流行热潮，之后玩家还会收到该贸易国关于此次流行热潮的明信片，体验自己劳动成果被广泛认可的喜悦。婚后主人公更可以与伴侣一起前往这些贸易国旅游，一览别样的异域风情。这些设定都让主人公不再局限于某个与世无争的无名小镇，而是通过自己的努力让主人公所在的小镇日渐声名显赫，亲手拓展游戏中的世界。除此之外本作的“连结”乐趣还体现在通信功能上，玩家们不仅可以去朋友的牧场作客，还可以邀请别的玩家到自己的牧场游玩。并通过照顾对方牧场上的动、作物或赠送礼物等方式尽享互动的乐趣。可以说“让主人公与牧场世界连结”和“让玩家与其他玩家连结”这两个积极的进化要素使得本作在迄今为止的系列作品中独树一帜。



治愈的动物物语

在本作中牧场上的家畜种类变得更加丰富，除了普通的鸡牛羊外，也出现了安哥拉兔、茶色羊驼和乌骨鸡等系列中比较少见的特色家畜。并且除了在牧场上饲养动物外，主人公还可通过投食的方法与地图场景中出现的野生动物成为朋友，当好感度累积到一定程度还会出现该动物的其他颜色同类。

而与贸易商人们进行交易并完成他们所给的委托可以提升与商人们的好感度，当好感度提升到一定程度后，贸易商人们还会赠与主人公代表其国家的珍稀野生动物。与这些野生动物培养好感度就会触发它们送给玩家物品以示报答的剧情事件。因此本作相较系列前作更像是一部被诸多动物所环绕的热闹非凡的“动物物语”。



丰富的自定义内容





本作继承了系列前作的自定义要素，并对可进行自定义的场景进行了扩充。在游戏中玩家不仅可对自宅的墙纸、地板和摆放物品等进行自定义，还可以在小镇和牧场上摆放各式装饰物，并且特定的组合搭配还会对牧场上的设施、贸易国交易商品的价格以及NPC的好感度等产生影响。建造了裁缝工房后，玩家可以自己制作饰品，特定的饰品搭配也会对主人公的体力、身体状况以及与其他居民或者动物的好感度等方面产生各种各样的影响。值得一提的是在本作中无论是装饰品还是服饰的总数也达到了一个新高，绝对满足有收集癖好的玩家。

令人欣喜的细节改善

在系列前作中进行田地耕作的话，玩家需要一格一格地开荒、播种和浇水，而在本作中9个格子的作业可以分别一次性完成，大大免除了许多枯燥的重复劳动，这项改进也得到了老玩家们一致的好评。并且由于本作中场景地图的扩展，角色的移动速度也得到了明显的提升，在入手了马匹后使用胡萝卜喂马还可以在牧场、小镇和野生动物园等地实现瞬移。游戏后期更可购入各种造型可爱的移动工具，使用游戏中收集到的硬币就可以乘坐这些移动工具，这些都节省了玩家们在地图之间移动所需花费的时间和精力。值得一提的是大炮和气球这两个移动道具，虽然在移动地点上比较随机，但也让移动的过程颇具乐趣。



不够理想的方方面面

虽然本作在加入新元素方面进行了大胆的尝试，但不少不体贴的设计细节还是饱受玩家诟病。比如布阵对决这个要素虽然是想通过牧场主之间的竞争带动玩家的积极性，但无论哪种对决方式都不会在公布对决结果时发表参加者具体的出荷数据，这让玩家只能自己估计数目，并不断通过S/L大法来进行调整，实为不便。并且本作取消了雇佣小精灵帮忙打理牧场的要素，经营牧场的“重担”几乎全部压在了玩家身上，再加上魔女和女神也不再是结婚候补，其等同于普通居民的设定让角色的存在感被大幅削弱，这也让不少喜欢这一要素的玩家大失所望。此外在开荒阶段，高昂的物价恐怕已经让玩家吃了不少苦头，而野生动物园的升级条件则是“压榨”玩家的又一个环节。特别是小编在开荒阶段揣着辛辛苦苦攒得的一大笔钱买了野生动物园的升级图纸，再花大力气交纳了所需的木材和石材后，结果就只看着商人牵来了一只猴子，简直各种累感不爱。而后期解锁冰之国（氷の国）和热带之国（トロピカルの国）的条件更是让人感觉面前仿佛出现了一座无法逾越的高墙。这个原本应该带给玩家轻松休闲氛围的游戏瞬间就有点变味为了被迫劳动的“惩罚游戏”。试想若是刚结束了一天辛苦学习或工作的玩家，一打开机子发现自己又要在游戏里重复机械性的劳作，恐怕只想默默关上机子然后倒头大睡吧。正因如此，近日游戏推出了“新人牧场主模式”的更新数据，在该模式下游戏的难度被大幅降低，有兴趣的玩家不妨通过该模式重新感受一下悠闲的牧场生活。

总的来说本作在整体素质上还是能看到制作团队的诚意，但是作为一款老牌经典系列阔别近两年推出的新作并不能只靠加入诸多要素让游戏变为一个鬼畜机械的“刷刷刷”游戏，如何深化游戏中的细节，让玩家避免枯燥并乐在其中才是团队真正应该着眼的地方。



黄金眼评分 27 分 黄金珍藏 文 虫无兮

3DS	动作·平台	ACT
星之卡比 三重华丽		
星のカービィ トリプルデラックス		
Nintendo	日版	2014年1月11日
1～4人	4800日元	对应邂逅通信/分享游戏
游戏时间：50小时		

《星之卡比 三重华丽》，首次登陆3DS平台的这款《星之卡比》可谓名副其实，展示了一遭华丽丽的吃货之旅。距离掌机上的《星之卡比》正统作品已过去了将近8年，而本作在新的平台重现了这个系列的光辉。游戏不仅以35分荣登日本《FAMI通》的白金殿堂，而且在销量榜上长期占有席位，前阵子更是加入了任天堂的“豪华免费午餐阵营”（购买3DS LL即可在8月内免费换取），可谓得到了专业人士和玩家的普遍好评。

凭这样的操作技巧没问题吗？

“《星之卡比》系列”向来都与其充满童趣的画面相符，是一款老少皆宜的动作游戏，通关本身并没有太高难度，而失败和死亡也不会有太大的惩罚。即使是卡比的原始形态，也可以凭借着奔跑、滑铲、漂浮、吐气等技巧应付绝大部分的局面。本作基本继承了这一点——只要不提收集要素、BOSS战和小游戏，我们还能把这游戏当成妇孺向的动作游戏。

从游戏中期开始，收集要素就开始考验玩家对能力的掌握程度。即使已经过去了大半年，只要闭上双眼，同时冰冻两侧前后弹来的敌人，以及变身石像一口气打通6个机关，在这两处地方反复尝试的时光便再度浮现眼前。不过，这两处还算是比较人性化的地方，游戏中有不少收集要素都是错过了就得从头再来，加上本作的关卡本身就比较长，没有一定的技术就得耗去大量时间。而游戏中大量出现的运用重力陀螺仪的机关，则更是让玩家不得不正襟危坐，控制好自己手部的肌肉以免发抖，这一点与“休闲”可谓相去甚远。



▲像这种同时需要运用能力和重力感应操作的地方，基本不可能躺在床上打。

游戏的BOSS战更是让人捏一把冷汗。BOSS的攻击方式随着游戏的推进变得越来越复杂，对于玩家的移动、防御、闪避都提出了很高要求。如果主线流程中的最终BOSS都已经让您措手不及，那么小游戏“真·迈向格斗王之道”中的一系列升级版BOSS肯定会打得您猝不及防。不知该说幸或不幸，本作新增的能力“狙击”有一个无敌技能，可以让玩家毫无技术难度地屈死绝大部分BOSS。当然，要用其他能力完成这个小游戏也没有什么问题，只是连战所带来的精神疲劳以及对不同BOSS所采取的不同战术，都是对玩家提出的极高要求。对于想要让存档

达成100%的完成度，却又不太擅长动作游戏的玩家来说，用狙击，还是苦练技术不用狙击，这是一个问题。



▲别说我赖，我也是迫于无奈。

除此之外的小游戏也不是吃素的。“迪迪迪向前冲！”要求玩家操纵迪迪迪大王重走卡比的天空之旅，只有一杆锤子的它没有卡比那些华丽的能力，对上BOSS就只能靠走位闪躲或利用无敌时间反击。“迪迪迪大王传”乍一看是一款欢乐的音乐游戏，可是对节奏的精确掌握以及高速曲目下的重重机关，也宣示了其作为动作游戏对难度的坚持。即使是乱斗类的“卡比战士”也不容大意，面对场地机关和其他卡比战士的双重围剿，玩家得瞬间判断要用当前能力的哪个技能来开辟局面。

总体而言，作为《马里奥》、《大金刚》及《塞尔达》的同门作品，在卡比可爱的外表下，有着核心向动作游戏的灵魂。正如最前面写到的，这是一款“老少皆宜”的游戏，不同层次的玩家可以调整自己，在这款游戏中得到同样的乐趣。

继往开来的三重华丽

游戏的名称“三重华丽”有着两层意思。第一层含义就如同官网宣传的那样，代表了本作画面、能力及小游戏三方面都有着豪华阵容。另一方面则是和系列作品《梦之泉 豪华版》及《究极华丽》相呼应，这两款复刻作品都是在掌机平台推出的正统续作。可能出于对销量的考虑，本作其实在继承方面的比例要大于创新。

就拿厂商宣传的华丽要素——能力及小游戏来说。本作共有25种能力，可是从上一作Wii版的《星之卡比》沿袭而来的能力占了21种，且数量上要少于前作，这是部分“《星之卡比》系列”玩家不满的地方。小游戏方面，“迈向格斗王之道”这一模式已经可以称得上是系列传统，而“迪迪迪向前冲！”则明显借鉴了《梦之泉 豪华版》中的“金属骑士向前冲！”。除此之外，可以尝试各种能力的房间和拿在手里的拾取装备是沿袭了Wii版的前作，有着“HAL”字样以及可以从月亮进入的隐藏房间、戴着面具的“假面迪迪迪大王”等在《究极华丽》中有着同样的内容；根据完成度获得称号、将所有关卡名的首字母连起来会出现游戏关键词、以及过关时的炮台小游戏，均是从《梦之泉 豪华版》开始便有的设定。



▲跟随着历代卡比的足迹，走向本作的终点。

其实，游戏中那包含了历代作品角色的钥匙圈便已经散发着浓浓的怀旧气息，新的《卡比》将曾经的经典要素放在新的华丽平台上展现出了不同的光彩，但这不意味着本作的创新没有亮点。加入纵深感的关卡，将解谜和3DS饱受诟病的裸眼3D机能有机地结合在一起，使本作真正成为了一款适应3DS平台的作品。给卡比新增的闪避及空中闪避动作，可谓大大提高了游戏的动作性，给玩家提供了更多选择。除了有些破坏平衡的狙击之外，本作新增的几项能力还是看得出匠心独运：复合了剑士、锤子及羽毛的甲虫、在狭窄地形破坏力拔群的铃铛，以及有着各种华丽招式的马戏。至于“大爆炸卡比”这种应该称为特殊形态的能力，更是设计得让人拍手叫绝：虽然操作上只有强力吸气这一个动作，但是制作组巧妙设计了各种机关来配合这个能力，使其在游戏中有了华丽的演出，尤其是后期一个全程操纵“大爆炸卡比”的关卡更是爽快感十足。



▲在大爆炸卡比面前，最经典的BOSS也只能化作舌尖上的树干。

本作没有大刀阔斧的改革，或许是吸取了之前几款异色作品的教训，想让玩家一步步地接受成长中的《星之卡比》。希望下一作可以让玩家继续满足的同时，能够有更多的新鲜感。

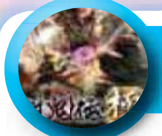


经历了一段时期的PSV游戏淡季，本月《真・流行之神》、《跨过我的尸体》和《讨鬼传 极》的发售相信会让不少玩家又可以在很长一段时间里沉浸在游戏的乐趣中。此外，《怪物猎人 边境G》也多少会弥补一下玩家对该系列的正统续作至今仍未登陆PSV平台的遗憾。小编最近玩的《光之子》也是一款充满了诗意和美感的文艺之作，游戏难度不高且战斗系统颇具新意，如果你是个喜欢小清新游戏的玩家就不要错过了。

《自由战争》1.11版本补丁更新



8月12日更新的1.11补丁与之前版本主要有以下几点不同。①增加了男性咎人的“88式军装服”和“アーミー・コーデ”服饰上可进行变色的部分；②提升了网络联机的稳定性；③修正了特定情况下玩家无法入手敌地侵攻许可证的bug；④修正了角色装备特定套装时后脑部分图像无法正常显示的bug；⑤修正了委托特定市民协力制作特定武器时产生的bug。除此之外此次的补丁更新还进行了部分参数的调整，以便玩家能顺利享受到本作的游戏乐趣。



《讨鬼传 极》第2弹试玩版配信

此次公开的第2弹试玩版的游戏数据依旧可以继承到正式版中，体验版的内容包括“序盘体验版”和“特殊任务”这两个模式。在序盘体验版中玩家可以玩到《讨鬼传 极》第一章和第二章的全部内容，所获得的物品全部都可以继承；而在特殊任务模式中玩家可以从指定的武器、防具和御魂中进行选择，完成了最初给出的任务后不仅可以解锁新的试玩任务，还可以解锁《讨鬼传 极》追加剧情第八章的开头部分。达成了特殊任务模式中的所有任务和委托后，玩家还可以在正式版中得到数据继承的特典。



◀特殊任务的继承特典——秋水的帽子（左，男性角色专用）和木棉的发饰（右，女性角色专用）。



《俺尸2》1.03更新补丁锁定9月上旬

《跨过我的尸体2》虽然取得了不错的首周销量，但不少玩家都对本作的剧情和神明下界的高频度颇有微词。针对用户对游戏系统的反馈意见，官方也于近日预告了1.03版补丁内容：①修复地图切换、战斗切换时偶有发生的无限读取BUG；②下调神明下界的几率；③上调鬼神、BOSS战以及奉纳比赛的战胜点；④下调夜鸟子转生所需的奉纳点；⑤上调夜鸟子在自习期间提升的能力值；⑥通关时的家族回顾画面，夜鸟子只在最后一次转生的阶段登场；⑦在神社祭祀过一次的神明，纵使下界也会变成被祭祀的状态。新版补丁预定于9月上旬提供。



《梦幻之星 在线2》2周年纪念数据更新最终回

作为2周年纪念数据最后一次的更新，此次包含了期间限定紧急任务“沙滩战争2”、新增加武器和极限任务“极限训练 遗迹与海王”中61～70的关卡、期间限定登场角色“夏日拉比”、追加等内容。“沙滩战争2”任务地图中的区域1是和去年的“沙滩战争”一样的地图配置，原为剧情触发场景的区域2在今年则可让玩家与BOSS“バル・ロドス”进行战斗。任务的难度是超级困难，所有的怪物都是70的等级，十分有利于玩家刷经验，并且此任务中获得珍稀物品掉落的几率也会增加，值得一提的是在任务中角色更可以泳装造型登场。



▲造型可爱的期间限定登场角色夏日拉比。

另外，此次数据更新中追加了冲浪板样式的11星大剑“彩虹冲浪板”、太阳伞造型的11星机枪“风暴阴影”和扇子形状的7星双头剑“怒涛团扇”等充满夏日风情的武器，部分珍稀的限定武器则需要完成特定的委托要求才能入手。而在追加了61～70的关卡的极限任务“极限训练 遗迹与海王”中，则有强力的“マギサ・メデューナ”和“ファルス・ヒューナル”等怪物坐镇，难度较高，完成最后的第70个关卡后可以获得25个“苍碧の原石”。除此之外更有与《魔法科高校的劣等生》联动的套装、发型和武器等新物品登场，如此丰厚的内容势必会让本作的玩家在游戏中度过一个难忘的夏日。



本月PS+免费游戏一览

日服

游戏译名	游戏原名
像素垃圾 射手 终极版	PixelJunk Shooter Ultimate
亚瑟公主	Princess Arthur
花	Flowery
像素垃圾 怪物 终极版HD	PixelJunk Monsters:Ultimate HD
伊苏 塞尔塞塔的树海	イース セルセタの樹海
圣人协奏曲 陨星之献诗	シェルノサージュ 失われた星へ捧ぐ诗
暗魂献祭	Soul Sacrifice
真・恐怖惊魂夜 第11个来访者	真かまいたちの夜 11人目の访问者（サスペクト）
驯兽师和王子殿下	猛兽使いと王子様
涂鸦小子	ジェットセットラジオ
战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 天下を切り裂く光と影
地球防卫军3 携带版	地球防卫军3 PORTABLE
萌萌大战争 现代版++	萌え萌え大战争げんだいば～ん++（ぷらすぷらす）
超级猴子球 大玩特玩	スーパーモンキーボール 特盛あそビ～タ！
孤独的托马斯	Thomas Was Alone（英文版）
弹珠英雄 完成	Pinball Heroes Complete（英文版）
桌上冰球	Table Ice Hockey（中英韩文版）
雅各布和大脚怪之谜	Jacob Jones and the Bigfoot Mystery（英文版）
AR游戏	PulzAR
街头霸王对铁拳	STREET FIGHTER X TEKKEN（中日英韩文版）
梦幻俱乐部ZERO携带版	DREAM C CLUB ZERO PORTABLE（日文版）
台球王	Hustle Kings（英文版）

港服

游戏译名	游戏原名
费兹大冒险	FEZ（中日英韩文版）
蜂拥而至	Surge Deluxe（英文版）
灵偶异界	MIND≒0（日文版）

美服

游戏译名	游戏原名
心跳宇宙	Doki-Doki Universe
胧村正	Muramasa Rebirth

欧服

游戏译名	游戏原名
Metrico	Metrico
费兹大冒险	FEZ
心跳宇宙	Doki-Doki Universe
变形	Proteus
乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄	LEGO Batman 2：DC Super Heroes
乐高哈利 波特:5-7年	LEGO Harry Potter：Years 5-7

三次元空间 3DS pace

任天堂3DS掌机情报专栏

进入立体的世界！

栏目主持 虫无兮

8月正值暑假，又恰逢日本传统节日盂兰盆节，大人小孩都放假，如此良机岂能不玩游戏？估计是抱着这种想法，前段时间众多厂商在日服e商店上推出了减价促销活动，各位读者有没有趁机购入自己心仪已久的游戏呢？对于不想付费的玩家来说，最近也出了不少充满诚意的免费游戏，不妨尝试一下。

7月23日

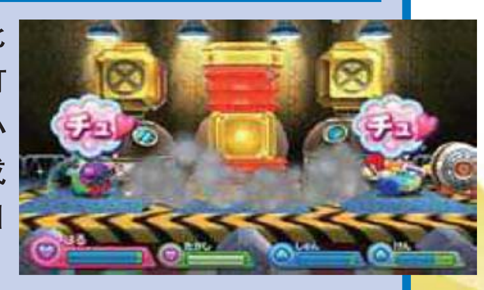
免费游戏三连发

有3款免费下载游戏搭着7月的末班车接连来到玩家的面前。第一款是《电波人RPG 免费版》，本作摇身一变成为了时下流行的F2P形式，课金的玩家可以轻松游玩，不课金的玩家也同样享受到游戏乐趣。有兴趣的玩家可以查看本辑的“特快专递”。紧随《电波人》而来的是《勇气原点 免费畅玩版》，游戏完整收录了《勇气原点》1～4章的内容，想玩后续内容的玩家只要付出2000日元的低廉价格便可以享受整个游戏，可谓十分划算。第三款则是《武神》，结合了节奏游戏和狩猎要素，是个不断入手武器并进行战斗的游戏，而且还可以和街机版联动。



7月23日

《星之卡比》Z系列



《星之卡比 三重华丽》所打造的两款创意小游戏如今独立成为下载游戏在日服e商店上架，分别是大乱斗类型的《卡比战士Z》以及节奏动作游戏《迪迪迪大王传Z》，足以见得这两款小游戏的品质之高。《卡比战士Z》在单人模式和多人模式方面都增添了新的内容，更添趣味性和挑战性；《迪迪迪大王传Z》则是增加了曲目数量和新的机关，难度提高的同时也更加耐玩。拥有《星之卡比 三重华丽》的邂逅通信数据的玩家，进入这两款游戏后还能得到额外的奖励。

7月30日

一起射击吧！

本周有2款STG上架。日服上架了《至恶外壳 德林格尔》，其游戏内容与传统的STG不同，每个关卡都有着不同的任务目标，玩家要操纵各具特色的战机来完成。

觉得难以想象的玩家可以下载试玩版尝试一下。美服则上架了《钢铁帝国》，这款曾经因价格成为话题的蒸汽朋克风格横向卷轴STG，其质量也相当不错。此外，《加速骑士2 马力全开》这款动作RPG也于日服登场，有着精美画面的剧情部分和骑着摩托车对决的战斗部分，是该作的两大卖点。

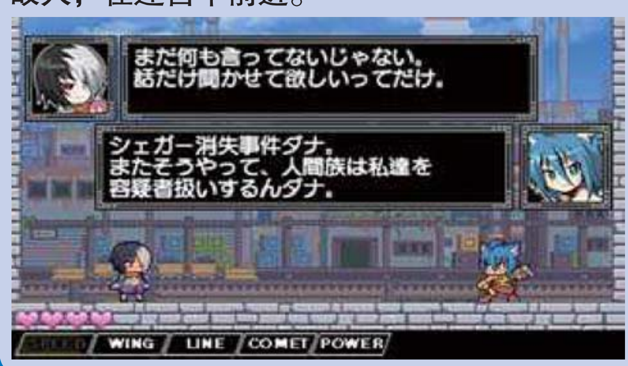


8月6日

魔王·魔神·魔女



日服e商店一口气上架了好几款作品，不仅具有浓厚的日式风格，而且凑巧的是名字都十分相近。《魔王的公寓》是一款相当有趣的作品，玩家要扮演魔王经营公寓收留怪物，同时还要击退来犯的勇者，一步步征服世界。《魔神少女 编年史2D ACT》为横版ACT，操纵着魔法的少女们要将面前的敌人击倒，并将关底的BOSS消灭。《夺回指令魔女迷宫 主君之令莫敢不从》是一款隐秘潜入型动作游戏，主角是一只柔弱无力的使魔，必须借助陷阱或偷袭，才能够消灭敌人，在迷宫中前进。



8月7日

集齐限定妖怪吧

《妖怪手表2》中，通过与前作进行联动，可以获得“超艾拉贝尔币”，并在妖怪扭蛋机处获取3只限定妖怪的其中1只。目前官方公布了第二枚超艾拉贝尔币的获得方法：只要在小羊邮局的2号窗口选择“インターネットダウンロード”，然后再次和前作联动即可。第三枚则要等到9月4日，获得方法和第二枚一样。不过在进行下载之前，需要将游戏先升级到1.2版本。



8月8日

《卢浮宫》升级补丁

想必读者们都听说过不少厂商发布升级补丁的理由，像是改善体验、修正BUG等等。不过《3D向导 卢浮宫》更新的理由很简单：因为卢浮宫新开放了约30个展览厅，同时之前进行修复的胜利女神像也重新向公众开放，这一部分内容将伴随着升级补丁追加到软件当中。下载了本作的读者可以通过扫描一旁的QR码进行更新。



9月1日

免费游戏最后一波

随着9月的脚步声慢慢响起，任天堂的“买3DS LL免费送游戏”活动也即将告一段落。9月份的可兑换游戏包括任天堂自家名作《路易的鬼屋2》、《马里奥赛车7》以及《朋友聚会 新生活》，还有伴随动画的高人气而推出的动作游戏《进击的巨人 人类最后之翼》以及9月4日才发售的《勇者斗恶龙X》。《勇者斗恶龙X》作为一款付费网游，在下载时会附送60天的利用券，之后的就需要玩家自行购买。



便携领域

栏目主持：纸鸢

7月末8月初的中国，简直被“炎热”所包围，尤其对于空调安装率相对较低的北方来说，实在是度日如年。而与之相对应的是便携领域的沉寂，无论是国内还是国外，几乎所有手机用户都在用不同的方式关注着即将发布的新一代iPhone，而除此之外的任何新闻都掀不起半点波澜。

情报室

土豪金绝非iPhone 5s原创 8款金色便携设备及配件盘点

谈到智能手机的材质，其实就那么几种。塑料虽然使用范围最广泛，但是也是廉价的代名词，而铝和玻璃等则看上去要更高大上一些。好吧，要说到真正的高大上，那些24K纯金、铂金和白银的手机才真正有档次。而这些材料会让手机瞬间身价倍增，不过通常它们都是限量出售，同时非常昂贵。

24K 黄金迪拜版 Galaxy S5



在给迪拜石油大亨们重新设计三星Galaxy S5的问题上，黄金制品厂商Purogold可谓挖空心思。Galaxy S5的边框和按键不是镀上一层闪闪发光的黄金，而是镶嵌了完全以丝光打磨的24K金。除此之外，Galaxy S5机身剩余地方与普通版本大致相同，但黄金与塑料的组合令其看上去做工非常精细。纸鸢本希望可以告诉大家24K金Galaxy S5的价格，但遗憾的是这个信息似乎不对外公开，正如这款手机一样，也是私人定制。

黄金、白金及玫瑰金版 Galaxy S4

这款定制版三星Galaxy S4用黄金、铂金以及玫瑰金进行了装饰，看上去美观、时尚，



另外它还具有Clear-Coat全机身保护功能。无论是选择黄金版、铂金版还是玫瑰金版，最终拿到手里的Galaxy S4都精美绝伦，但美是要付出代价的。这款定制版三星Galaxy S4的价格再次是个秘密，但这无关紧要，因为所有三个版本都已售罄。也许它们比想象的更便宜？应该不可能吧。

黄金版 iPad mini

伦敦公司Gold & Co.即将推出一款24K金版iPad Mini。这家公司素来喜欢用纯金和宝石装饰智能手机和平板电脑。如图所示，英国的能工巧匠将iPad Mini拿来树立了一个典范。

iPad Mini本来就小巧美观，而镀金以后看上去就像是搭载了高速运行的硬件和超高清屏幕的金块。纯金版iPad Mini价格不菲，超过了5000美元（约合人民币30900元）



黄金版 HTC One M8

在镀上了一层黄金以后，HTC One M8就成了产品“高大上”的代表。关于这款产品的特点无须多言，相信不少读者对HTC这款旗舰智能手机的功能了如指掌。黄金版、白金版和玫瑰金版等三种款式令人激动不已。但是，3200美元（约合人民币19770元）的售价同这款手机本身一样让人叹为观止。当然，有兴趣的人也可以选择购买更便宜的黄金版HTC One Mini（售价2527美元）。



Lux 黄金钻石版 iPhone 6

尽管距离苹果下一代iPhone的发售还有差不多一个月的时间，但现在即可以从奢侈品零售商Brikk预订迄今尺寸最大iPhone的黄金版。它看上去充满想象力，但Brikk坚称这张照片就是对黄金版iPhone 6的真实描述。不过，估计它们距离真实很遥远。只要愿意掏500美元的定金（定金不退），就可以“排队”购买这个系列，但“普通的”黄金版iPhone 6售价约为4495美元，而镶钻版的售价“略贵一些”，为8395美元。如果不想购买黄金版，但又对镶钻版iPhone 6情有独钟，也可以花5995美元给普通版本的iPhone 6镶上钻石。



24K 黄金版 Xperia Z

Xperia Z虽然是索尼去年推出的一款手机，但在镶嵌了24K金以后极尽奢华。虽然它同样是面向迪拜的土豪们推出（要知道那里的警察都开着兰博基尼），黄金版Xperia Z仍然有其独特之处。每一部镀金Xperia Z都编上了号码，为主人们量身定制，它们放在手工制作的精美木盒里，还具有证明其货真价实的合格证书。



保时捷 24K 黄金版黑莓 P9981



这的确是一款奢华、外形精致的智能手机，虽然黑莓是否与此相关的争论也会浮出水面。24K保时捷镀金黑莓P9981属于限量版，仅在全球范围内销售100部，每一部售价7500美元（约合人民币46340元）。虽然低配置、小屏幕、高价格这些因素让它步入“传统Vertu”行列，但纸鸢不得不承认自己也渴望拥有一部。

施华洛世奇黄金版平板电脑底座

这款外形精美的平板电脑支架再次由Goldgenie打造，除了奢侈的24K金和施华洛世奇水晶外，它还有一个磁性球形接头，能实现流畅的3D旋转和观看视角调节。最后，技术人员还采用高精度铝挤压和CNC Matching技术对其进行抛光打磨。这款平板电脑支架的确质量上乘，但价格同样让人禁不住叫出声来，要价1659美元（约合人民币10250元）。





聆雨





最近出去游玩了一次，觉得自己被萧敬腾灵魂附体，走到哪儿哪儿大雨倾盆，游玩回来后到了家里，本市也是阴雨连绵数日……不过对于自己的“雨男”属性，纸鸢倒是没有半点不喜，相反我本身其实是个对雨天喜闻乐见之人，尤其在时常艳阳高照的夏天，不时坠落的雨滴简直就是上天的恩赐啊……好吧，看到这里大家可能已经有点不知所云了，其实铺垫了这么多，就是想要给各位推荐这款比较特别的应用——《聆雨》。

顾名思义，这款应用可以让使用者可以随时随地“聆听到雨声”，虽然听上去好像是一款非常小众的产品，但是除了和纸鸢一样对雨天情有独钟的人之外，它的应用场合其实非常广泛。比如在渴望专注工作时，周遭过于安静的气氛其实反而让人无法专注；又或者在需要休息时，周遭突如其来的吵闹声让人难以入睡。此时通过《聆雨》播放来自大自然的雨声，就可以达到“与世隔绝”的效果，从而提高工作效率或者睡眠效果。

初次打开应用，看到的是优雅简单的界面，戴上耳机点击红色按钮，淅淅沥沥的雨声便环绕四周……当然为了追求真实，也许耳边会不时传来雷声，如果嫌这种“真实感”影响工作思路，那么通过主界面上滑动更换不同场景，就可以挑选到适合当下使用的雨声。除了不同场景，雨声的频率也可以进行更改，充分满足挑剔的耳朵。

当然，作为一款简单的“音乐类”应用，尤其是针对Android平台推出的，自然少不了桌面小部件来实现实时开启关闭。而且为了防止干扰他人，应用初始只支持耳机播放，如果需要开启扬声器，则需要连续点击红色按钮。

Bounden



iOS/Android

类型：音乐	价格：25元

Game Oven开发的iPad应用《Fingle》被称作最适合夫妻或者情侣间游玩的休闲游戏，它通过两位玩家的配合，让手指间的亲密接触拉近彼此之间的距离，营造浪漫的气息。而该团队的另外一款作品《Bounden》，完完全全是一款加强版的拉近和妹子间距离的超级利器。

其实《Bounden》的原理和《Fingle》如出一辙，就是让男女玩家二人共同合作，使游戏进行下去，只不过玩法从之前的手指碰触上升到了整个身体的参与。游戏中，两位玩家需要各自握住手机的一端，并点触屏幕中的圆点，伴随着优美动听的音乐翩翩起舞。扭动身姿，让屏幕中的“节奏球”顺利滚动到指定的“节奏环”中，这需要游戏双方身体交融，共同努力。《Bounden》拥有多支不同难度的舞曲，用户可以由易到难，循序渐进地进行游戏。游戏团队为了使舞蹈更具观赏性，还邀请到了荷兰国家芭蕾舞团的Ernst Meisner为《Aztec》、《Coral》、《Peak》三首舞曲编舞。

总的来说，《Bounden》是一款能让共舞双方配合默契、情感交汇的应用，玩家即使没有任何的舞蹈功底也能像熟练的舞者一样翩翩起舞，所以尽管售价高达25元，但还是值得各位拥有。



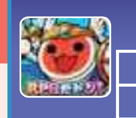




游戏坊

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

iOS



太鼓之达人 RPG

太鼓の达人 RPGだドン！

■ BNGI ■ 日版 ■ ACT ■ 本体免费



本作是一款融合了《弹珠台》和《智龙迷城》部分系统的、《太鼓之达人》外传作品。游戏的操作非常简单，玩家只需要点击屏幕下方的鼓面，就能将遍布鼓面的小太鼓高高弹起，当小太鼓碰到屏幕上方不断移动的各颜色球体后就会分裂并反弹。这些分裂过的小太鼓落下后会被太鼓鼓面上方的角色吸收变为攻击力，等小太鼓全部落下后，我方角色就会对敌人发动攻击，而敌人每过一定回合数也会对我方发动反击，关底则会发生BOSS战。

用于反弹小太鼓的球体附带不同的效果，例如蓝色是增加攻击力、红色是回复HP等，除此之外还有必杀技、一打入魂、老虎机等特殊效果。收得的同伴除了拥有不同的属性外，部分还有着特殊技能，发动后可一定程度增加队伍的战斗力。游戏本体免费、部分道具收费，想跳坑的玩家可得看紧自己的钱包。







Android



合体RPG 魔女妮娜与土块战士

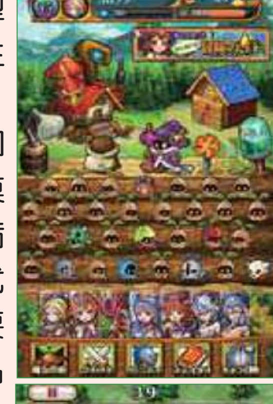
合体RPG 魔女のニーナとツチクレの战士

■ Colopl ■ 日版 ■ RPG ■ 本体免费

本作是魔法幻想型RPG。玩家要跟魔女见习生妮娜一起，带上个性丰富的格雷姆们，踏上不可思议的冒险之旅。

在本作之中，玩家可以同时体验到“菜园模拟”、“动作部分”和“故事剧情”三个不同部分的乐趣。在“菜园模拟”部分中，玩家可以模拟农场管理，翻土、施肥、灌水……细心地打理魔女菜园，就能收获充满个性的魔法生物格雷姆。将收获的格雷姆与剑士或魔导士的灵魂合体，就能生成带有强力战斗技能的“土块战士”。在“动作部分”中，玩家需要通过划动操作来指挥这些战士，在限定的时间内将地图上分散的敌方水晶全部压制。这些土块战士还能进一步“魔导合体”，组合成为更强的战士，其组合方式多达18亿种以上！寻找最强的组合方式也是游戏的一大乐趣。在“故事剧情”部分，交代剧情的过场对话为全程语音，战斗中的呼喊声也毫不妥协，均由知名声优倾力演出。明坂聪美、泽城美雪、堀江由衣等一线声优将为玩家带来听觉上的盛宴。本作目前已知有350名以上的角色登场，剧本长度方面也有着相当的保证。

本作属于本体免费，道具收费的游戏。Android版已于7月22日开始配信，iOS版正在锐意制作中，相信不久之后也会面世。







Android

连击究极鬼牌

アルティメットジョーカ

■ Gamania ■ 日版 ■ RPG ■ 本体免费

手机平台上扑克游戏并不少见，像是斗地主、德州扑克、21点等等，相信不少读者都玩过。而此处介绍的这款以纸牌为战斗核心的RPG，相信可以带给玩家不一样的体验。

游戏以日本的扑克游戏为核心，玩法上和“接龙”十分类似：以场上有4的时候为例子，玩家可以打出手牌中的5或3，而手牌中有2的话，打出3之后还可以接着出2。每次出牌都会延长回合的限制时间，打出的张数越多，就能形成更高的COMBO对魔物造成强力伤害。简单的规则和高速的连锁，是本作的最大特点。

作为一款RPG，游戏还结合了RPG要素对核心的纸牌战斗进行了强化。像是把纸牌的花色替换为属性，对付不同属性的魔物就要用克制它的纸牌进行攻击；“技能”的存在使得玩家能够在一定时间内无视属性自由出牌，或者把属性的伤害提高；给予魔物超过其HP的伤害所形成的“Over Kill”，可以给玩家带来一系列的增益效果。







Android

放下妖怪就OK

おばけおけばOK!

■ Geeplus ■ 日版 ■ PUZ ■ 本体免费



游戏讲述了某日突然出现的宇宙人想要夺走日本之心“名产”，但人类对此毫无察觉。日本各地的妖怪们得知了这项情报后，结成了对抗宇宙人、保卫日本各地“名产”的军团。本作是一款典型的三消类游戏，玩家只需把三只妖怪放在一起就会让妖怪进化并向宇宙人发起攻击。游戏中聚集了来自日本各地的妖怪，除了初期发表的30种共计150只妖怪外，随着游戏的推进还会有更多全新的妖怪以及圣兽登场，每一个角色都有着其独特的能力、攻击方法和技能。在游戏中还会有数量众多、带有各式日本风情的战斗场景登场，在场景中使用了契合的妖怪还会获得更高的得分。本作采用的是“本体免费+道具收费”的形式，萌感十足的画面和极易上手的操作都彰显了游戏轻松治愈的氛围。







Android/iOS



战国X

战国X

■ RealStyle ■ 日版 ■ RTS ■ 本体免费

本作是以日本战国时代为舞台、融合了众多游戏类型的作品，由参与过“《战国无双》系列”制作的杉山芳树开发。

城下町建设部分比较简单，玩家需通过建设米仓、水田等设施积累资源，也可以架设炮台等构筑防御工事。战国时代的名将智士以卡片的形式登场，除了不同的兵种外，还拥有军技、特技和战技3种特殊技能。军技可以在战斗开始时提升我方能力，特技则有影响对各兵种武将的攻击力、防御力等效果，战技则是强力的必杀技，需要消耗一定士气才能发动，拥有扭转左右战局的效果。战斗则以即时战略的形式展开，玩家需控制武将的走位以及战技的发动时机，破坏敌方的设施并击破全部部队便能取得完全胜利。游戏支持联机对战，而单机部分也具有很高的耐玩性，“天下统一模式”包含桶狭间合战、川中岛之战等经典战役，通过一个区域后就可以得到对应的武将。作为课金要素的“小判”主要用于抽卡、回复行动力、缩短强化和建设时间等。





Android/iOS

万智牌2015 鹏洛客对决

マジック2015 デュエルズ・オブ・ザ・プレインズウォーカーズ

■ Wizards Of The Coast ■ 日版 ■ TAB ■ 本体免费





《万智牌》的游戏版第五作《万智牌2015 鹏洛客对决》于2014年7月17日在多个平台发售，其中iOS和Android版的游戏本体免费，游戏内设有课金。游戏中玩家扮演的是被万智牌世界最强猎人贾路追杀的鹏洛客，为了打倒贾路，玩家得通过不断的战斗变强。和以往的作品不同，这次玩家使用的不再是游戏已经预先组好的牌组，而是需要自己从零开始一步一步构建牌组，享受和实体版一样的摸索乐趣。组牌过程有着的详细指引，当不知道该放什么卡时，按“推荐カード”系统会进行提示，另外还有搜索和排序功能等贴心的辅助功能，即使是初学者也能组成平衡性良好的牌组。另外值得一提的是，卡组的补充包除了可在游戏中完成任务获得外，也可通过购买DLC的方式获得。

进化的“G”世界在此公开！

文 乌冬 美编 咕噜

在第一报过去两个月后，官方终于再次放出了新情报。在这次情报中，除了公开了标题怪物的真面目外，游戏的发售时间也确定在了10月11日，还有不到两个月的时间，新的狩猎季节就要到来了。



3DS	动作・狩猎 ACT	
怪物猎人4 G		
モンスターハンター4G		
Capcom	日版	预定2014年10月11日
1～4人	6264日元	对应周边未定

相关报道：Vol.222

作为新据点的街市——东多尔玛



《MH4》中玩家所属的商队已到访过许多地方，而在本作中，商队来到了一个新的地方——东多尔玛。东多尔玛坐落于险峻的山间，是一个被自然环绕的街市。过去东多尔玛曾多次被大型怪物袭击，不过依靠街市上设置的迎击设施，都成功挺了过来，而且应验了“大难之后必有后福”这句话，之后的东多尔玛不断繁华起来。

另外值得一提的是，东多尔玛并不是首次登场，在《MH2》中这里就作为在线模式的据点出现过，看到图中的景色，老猎人是不是有种很怀念的感觉。









CHECK

初登场是《MH2》

在《MH2》中，玩家进入在线模式就能造访东多尔玛，为了对付袭来的大型怪物，这里专门设置了“迎击门”，玩家可以和其他猎人一起协力展开迎击战，难道说《MH4G》中迎击战也要复活了？



◀老山龙、砦蟹等都是在东多尔玛迎击的怪物，玩过以前作品的玩家都很熟悉了。

生机洋溢的街市

中央广场

位于东多尔玛街市中心的广场，这里一天到晚进行着各种各样的交易，是最能体现东多尔玛繁华的场所。另外在停靠着商团的船的码头边还可以钓鱼。





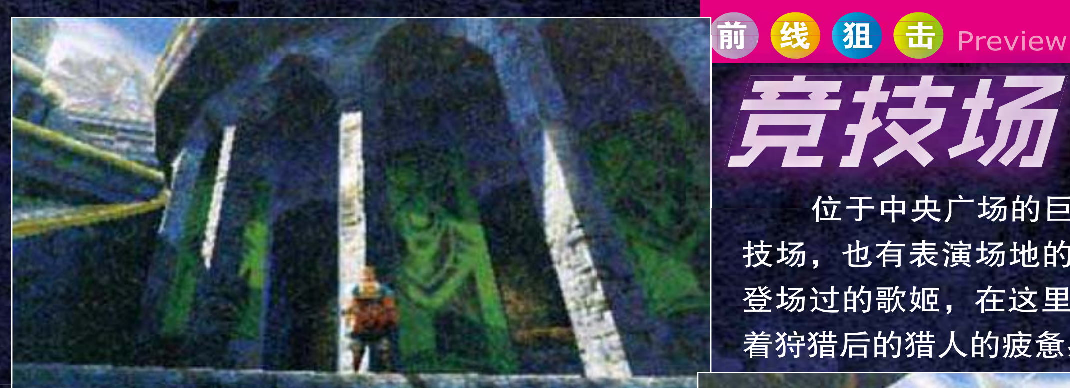


《MH4G》的标题



使用强韧有力的脚爪捕杀猎物

本作的标题怪物名为千刃龙，正如其名，全身覆盖着许多利刃一般的鳞片，战斗中会将鳞片作为武器发射出去。千刃龙虽然是飞龙种，但其实是以一种现实中名为“蜿鹫”的鸟类为原型设计，蜿鹫的特点是会用发达的双足捕食，所以千刃龙最大的特征也是强韧有力的脚爪，被它的脚爪抓中可不是开玩笑的。另外千刃龙也有着像火龙一样的翅膀，空中行动能力也非常突出。



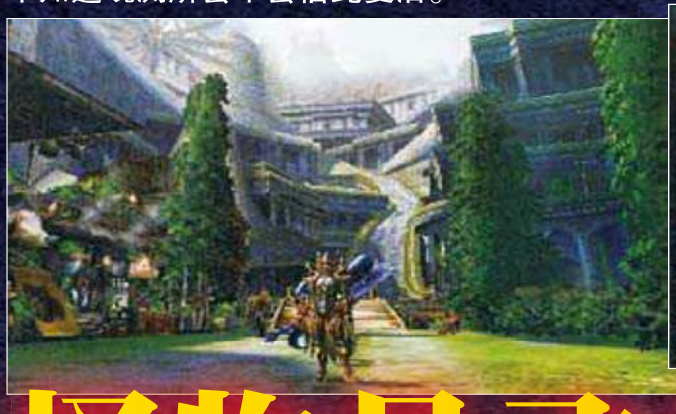
竞技场

位于中央广场的巨大设施，虽然是竞技场，也有表演场地的职能，《MH2》中登场过的歌姬，在这里用动听的歌声治愈着狩猎后的猎人的疲惫身心。



街门

位于东多尔玛出入口的街门，穿过这里就能进入到中央广场。《MH2》中能让小猪在这里拾取道具，另外这里的古龙观测所还能确认古龙的动向，《MH4》中也有古龙，不知道观测所会不会借此复活。





怪物是飞龙种！



飞龙种

千刃龙



潜伏于热砂的怪物们

住在一角龙头骨中的盾蟹

以寄居蟹为原型的怪物，常年背负着一角龙的头骨，防御力出众，同时也会利用头骨上长长的尖角发动攻击。狩猎时的要点是如何先突破它的铜墙铁壁。

甲壳种 盾蟹



覆盖着紫色甲壳的沙漠领主

又名为紫盾蟹的盾蟹亚种，和盾蟹一样生息在沙漠中，所以习性也相近，不同是背上的头骨从一角龙改成了角龙，速度和力量也在通常种之上。

甲壳种 盾蟹亚种



游弋于沙海的沙龙首领

生息在沙漠的鱼龙种“沙龙”的头领，比沙龙有着更大的体型。沙龙王平时在沙子中游动，依靠发达的听觉探知猎物的位置，然后突然窜出展开攻击。其在游动中吞下的大量沙子，可以通过吐息攻击排出。

鱼龙种 沙龙王

独自行动的孤高怪物

头部有着长长的独角的怪物，喜欢单独行动，领地意识非常强，会对闯入领地的生物展开毫不留情的攻击。一角龙只会在单机模式登场，只有单挑战胜一角龙，才能成为独当一面的猎人。

飞龙种 一角龙

光盘视频收录 POCKET HALO

《Ω红宝石·α蓝宝石》的发售日进入了倒计时，而官方公布的相关消息也越来越多，来看看官方又公布了哪些新情报吧。

文 马修 美编 Juxi

3DS 角色扮演·迷宫探索 RPG

口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石

ポケットモンスター－オメガルビ－·アルファサファイア

Pokemon/Gamefreak	日版	预定2014年11月21日
人数未定	售价未定	对应周边未定

相关报道：Vol.223

系统

超级秘密基地

如果玩过《宝石》版原作，对秘密基地系统应该不会陌生——在一些特殊标志的树木或岩壁前使用技能“秘密力量”，会挖掘出自己的小天地，相信这也是很多人童年时的一个梦想吧。而重制版中的秘密基地不仅得以保留，还升级为了“超级秘密基地”，来了解下有哪些进化之处吧。

布置自己的秘密基地

▲在有“秘密点”的地方，使用技能秘密力量（ひみつのちから）。



▼开启一个全新的小天地。电脑旁还有个面小旗子。





◀调查电脑弹出的选项菜单。



▲秘密基地有专门的布置景品，此外还可以设置迷宫陷阱。



◀▲按照自己的喜好来布置自己的秘密基地吧！

秘密伙伴与秘密团队

除了自己的秘密基地，还可以拜访其他玩家的秘密基地。此外更可以和其他玩家组成秘密团队。



◀和其他玩家结成秘密团队！



▼可以互相帮助也可以对战。



◀登陆其他玩家的秘密基地，可以与其他玩家对话。

秘密道馆

本作中，秘密基地还可以通过道具布置成道馆，并可以让玩家制定规则等，敢接受大家的挑战吗？

▶通过道具将秘密基地布置成道馆！



收集旗子

▲去拿下其他玩家电脑旁的旗子吧！

此外，我们去其他玩家的秘密基地，还可以获得电脑旁边的小旗，每次一把，而官方还有以收集旗数为顺序的排名。

▶排名关系到秘密基地的升级。

QR码

本作支持QR码，也就是说，其他玩家只要用3DS扫描你生成的QR码就可以轻松来拜访你的秘密基地，非常便利。



秘密基地大师

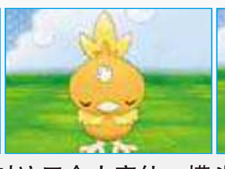
游戏中会遇到名为基利的秘密基地大师，为了让主角了解秘密基地的乐趣而引导主角。



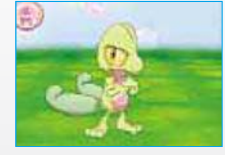
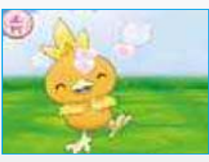
好感度系统



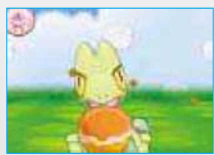
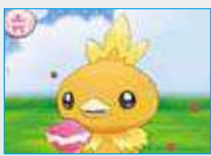
这个《X・Y》新增的系统想必很多玩家都很熟悉了，而这个系统在基于六世代规则下重制的《Ω红宝石・α蓝宝石》中，也已确定保留。


▲抚摸，看来对这三个小家伙，摸头都很有效呢。


▲小家伙们好开心。

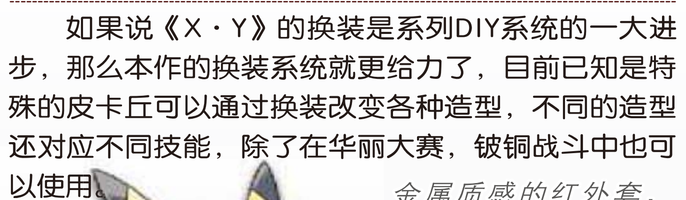

▲喂食，点心依旧是以马卡龙为原型的ポフレ。





▲不光小家伙，重钢蟹这种大家伙被摸头喂食也会很开心呢。

新的换装系统



如果说《X・Y》的换装是系列DIY系统的一大进步，那么本作的换装系统就更给力了，目前已知是特殊的皮卡丘可以通过换装改变各种造型，不同的造型还对应不同技能，除了在华丽大赛，铍铜战斗中也可以使用。



摇滚・皮卡丘

金属质感的红外套，及毛皮的衣领。



彗星拳

少女偶像・皮卡丘

用少女偶像服饰和假睫毛装扮的皮卡丘。

吸取之吻

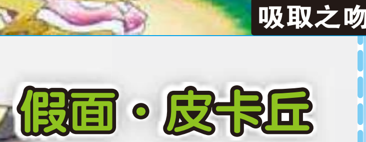
贵妇人・皮卡丘

用欧洲古典风格的帽子、丝带和钟型裙装扮的皮卡丘。



冰凌坠落

假面・皮卡丘



假面斗士造型的皮卡丘，看起来还蛮凶悍的。

飞天压杀

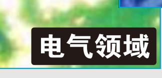
博士・皮卡丘



厚眼镜、白大褂以及鸡心领毛衣装扮的博士学究形象，虽然不如其他造型漂亮帅气，但很喜感。



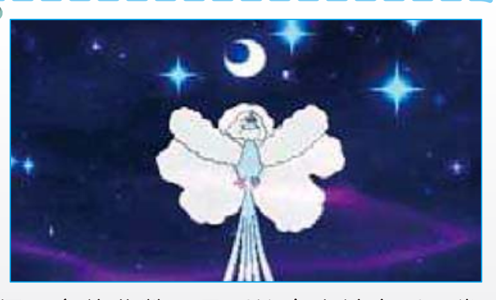
电气领域



华丽大赛系统

华丽大赛作为系列的经典系统，正是起源于《红宝石·蓝宝石》。在重制版中，华丽大赛依旧为帅气（かっこよさ）、可爱（うつくしさ）、美丽（かわいさ）、聪明（かしこさ）、健壮（たくましさ）5项，与之对应的则是口袋妖怪这5个方向的数值，而该数值可以通过莉西亚赠送的方糖套件用树果做出方糖来增加。

到比赛时，首先有根据外形的第一印象打分，之前喂有方糖可以加对应项目的分数。然后是技能展示环节，除了用对应技能给自己加分，还可以用技能组合加分以及用技能来干扰选手。而在观众兴奋度达到最大值时，更有特殊动画展示，也会给额外加分。而在观众兴奋值最大而自己的口袋妖怪为可MEGA进化且携带MEGA石时，还可以在会场MEGA进化，从而获得更多的分数。最后等审查结束后，发表结果。



此外还支持多人游戏及现场拍照，而且可以自定义图片做背景，从而以合成出真人和口袋妖怪的合影。另外在会场的出入口，会有主角的粉丝出现等待主角，除了激励主角，还会给予主角道具，随着华丽大赛等级的提升，粉丝的数量也会增加。

群战系统

群战也是六世代的新系统，而在本作中，除了会和野生的口袋妖怪遭遇群战，也会和训练师之间发生群战。



角色

重要NPC

小田卷博士（オダマキ博士）

主角的父亲千里学生时代的好友，喜欢到野外观察研究口袋妖怪。



▲博士将图鉴交给了主角。

基利（ギリー）

▲对战果然是训练师之间必不可少的礼仪呢。

就是前页提到的秘密基地大师，搭档为沙漠飞龙。

莉西亚（ルチア）

发现了主角与其口袋妖怪在华丽大赛方面才能的女性，芳缘地区的华丽大赛冠军，身为天才但仍不懈努力是其魅力，搭档为云翅龙。



馆主与天王

本作的一周目剧情挑战系统和系列一样，都是路边训练师→道馆馆主→四天王→冠军的挑战路线，而这里，我们要介绍的是几位游戏中确定登场的馆主和天王。



◀一周目挑战图。

杜鹃（ツツジ）

卡那兹市道馆馆主，擅长精灵自然也是岩石系。作为卡那兹学校的高材生，杜鹃思维缜密，说话也是条理分明。

どんなふうに　たたかうのか
わたくしに　おしえて　くださるかしら？



▲卡那兹道馆。

▲挑战胜出后获得岩石徽章，可以指挥最高20级的精灵，并且可以在地图上使用秘传技能居合斩（いあいぎり）。



▲主力精灵磁鼻使用技能岩石封印（がんせきふうじ），给对方造成伤害的同时也令对方速度下降。

藤树（トウキ）

武斗镇道馆馆主，擅长精灵为格斗系，喜欢冲浪，通过冲浪锻炼的同时也增加平衡感。

どれほどの　ものか　みさせてもらうよ！

◀▼藤树的言谈中经常涉及冲浪术语。

▼武斗道馆。

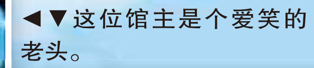




▶胜出后获得拳套徽章，可以指挥最高30级的精灵。



◀主力精灵幕下力士使用的是进行2～5次连续攻击的格斗系技能突张（つっぱり）。



铁旋（テッセン）



◀▼这位馆主是个爱笑的老头。



紫堇市道馆馆主，擅长精灵为电系。出生在人口密集的小镇，性格外向，只要和人交谈就会快乐，认为笑声会带来健康。



▲紫堇道馆。



◀胜出后获得电力徽章，可以指挥最高40级的精灵，并且可以在地图上使用技能碎岩（いわくだき）。



◀主力精灵三合一磁怪使用技能变压（ボルトチェンジ），命中目标后退场。

亚莎（アスナ）



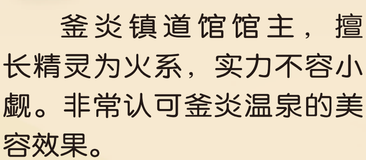
◀▼亚莎的性格火烈而直率。





◀釜炎道馆。

▼主力精灵火炭龟在使用威力巨大但命中目标后会使自身降低2级特攻的火系技能燃烧殆尽（オーバーヒート）。



釜炎镇道馆馆主，擅长精灵为火系，实力不容小觑。非常认可釜炎温泉的美容效果。



►胜出后获得烈焰徽章，可以指挥最高50级的精灵，并且可以在地图上使用秘传技能怪力（かいりき）。

千里（センリ）



橙华市道馆馆主，擅长精灵为普通系，小田卷博士学生时代的好友，也是主角的父亲，很期待主角有一天能以训练师的身分来挑战自己。





▲胜出后获得平衡徽章，可以指挥最高60级的精灵，并可在地图上使用秘传技能冲浪（なみのり）。

▲橙华道馆。

◀主力精灵懒猴王使用技能报仇（かたきうち），若上回合有己方精灵被打倒，则技能威力加倍。

花月（カゲツ）



四天王之恶系天王，玩世不恭的态度和奇异的着装风格是其特色。



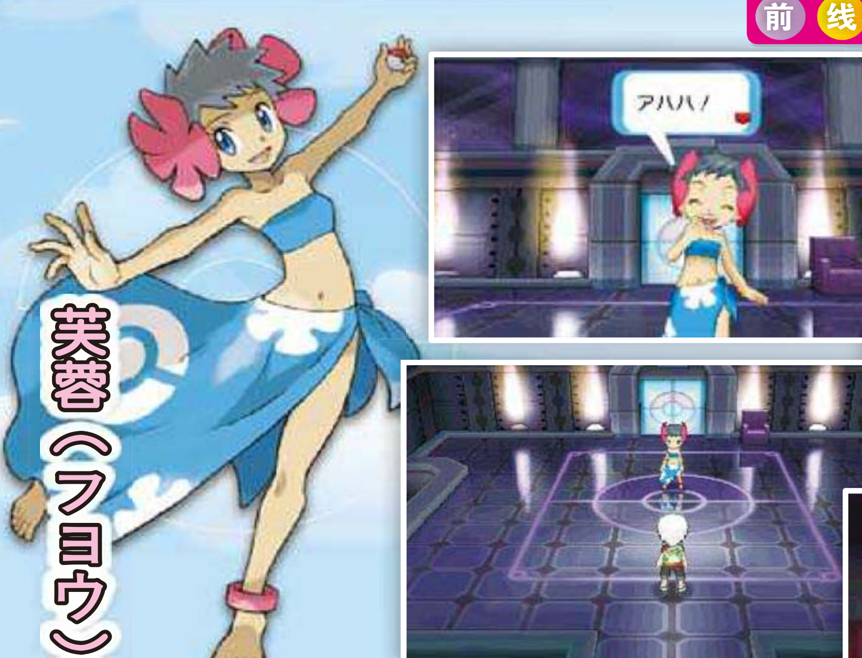
▼▶花月的外表看着有些像不良少年……



◀恶系房间。

▼主力精灵木天狗，正在发动易打出会心一击的技能刃叶斩（リ–フブレ–ド）。

芙蓉（フヨウ）



◀鬼系房间。

鬼系天王，经常在送行火山与鬼系精灵沟通，认为训练师的修行固然重要，但能和精灵意识相通更该是引以为傲之处。



▶主力精灵夜幽魂在使用当目标处于异常状态时伤害加倍的鬼系技能厄运（たたりめ）。

新的MEGA口袋妖怪

MEGA七夕青鸟

MEGA血翼飞龙

MEGA长耳兔

MEGA呆壳兽

MEGA巨金怪

MEGA差不多娃娃

※限时配送：闪光铁哑铃

从11月21日开始，携带MEGA石的闪光铁哑铃作为早期购入特典配送，最终进化的闪光巨金怪便可以再度MEGA进化，别忘了领取哦。

坚强而虚幻的生者们

PSV	静籁永恒 加强版 献给新生之星的祈祷之诗	角色扮演 RPG
	アルノサージュ Plus ~生まれいずる星へ祈る詩~	
Gust	日版	预定2014年10月2日
1人	6264日元	对应周边未定

《静籁永恒》（前译《圣人协奏曲》）又将在PSV平台上推出新作，这次是PS3上《献给新生之星的祈祷之诗》的加强移植版，游戏类型变为正统的RPG。与女性角色一同泉水沐浴的“除秽”，通过诗句将思念的力量具体化的“诗魔法”，均是本作个性的系统。这次的PSV版新增了3名可“除秽”的女性角色，追加大量新服装。惯例地，PS3版DLC事先就作为默认内容收录，其他各方面细节也针对玩家的意见进行了微调。

文 胧月 美编 Juxi



▲►七次元世界的Surge Concerto是该系列的基本世界观，今后还将衍生出更多作品

将诗化作魔法，意念的力量变成人与人的牵绊

Story

行星拉榭拉，人类与高等生物杰诺姆曾经和平地共存于此。美丽的绿色从该星球上消失后，又经过了数不清的时间。

人们乘上新宇宙船，前去寻找新的星球。如今，他们来到被称作“众神之盾”、绝对不会开启的“菲利恩屏障”前，在名为奥莱依的地下空间幽静地繁衍生息。这是没有天明、日落，没有季节变化的无机空间，不知从何时起，它已经成为人类的“世界”。即便如此，他们仍坚强地生活着——用长年风化出的瓦砾搭建小小的家，把寸草不生的金属地面变成田地，还运用久已失传的技术，一同期待着更好的未来。

但人们的生活并没那么安定祥和，一种名为夏尔的不明生命体突然出现，掳掠奥莱依上的人类，被掳走的人从此不知所踪。在精通“诗魔法”的夏尔的面前，人类根本无力反抗。就在此时，几千年都不曾漏过一缕微风的菲利恩屏障开启，从内侧出现的古代种人类持有与夏尔匹敌的诗魔法，并且带来一度断绝的技术和知识。于是，人们集结到菲利恩之中互相扶持，探求夏尔的诞生真相。





角色介绍

德尔塔·兰塔诺伊尔

声优：三好晃祐

菲利恩障壁开启时从内侧出来的青年，直属天统姬的精锐组织PLASMA的前成员，抵御夏尔的袭击。即使在PLASMA中他也是少数佼佼者，曾是特殊战略小组杰诺梅斯的一员，但因为某起事件而被开除出队伍。现在他仅在菲利恩的市区打理一家快餐店。



带来爱与羁绊的故事

凯斯蒂・利亚诺伊特

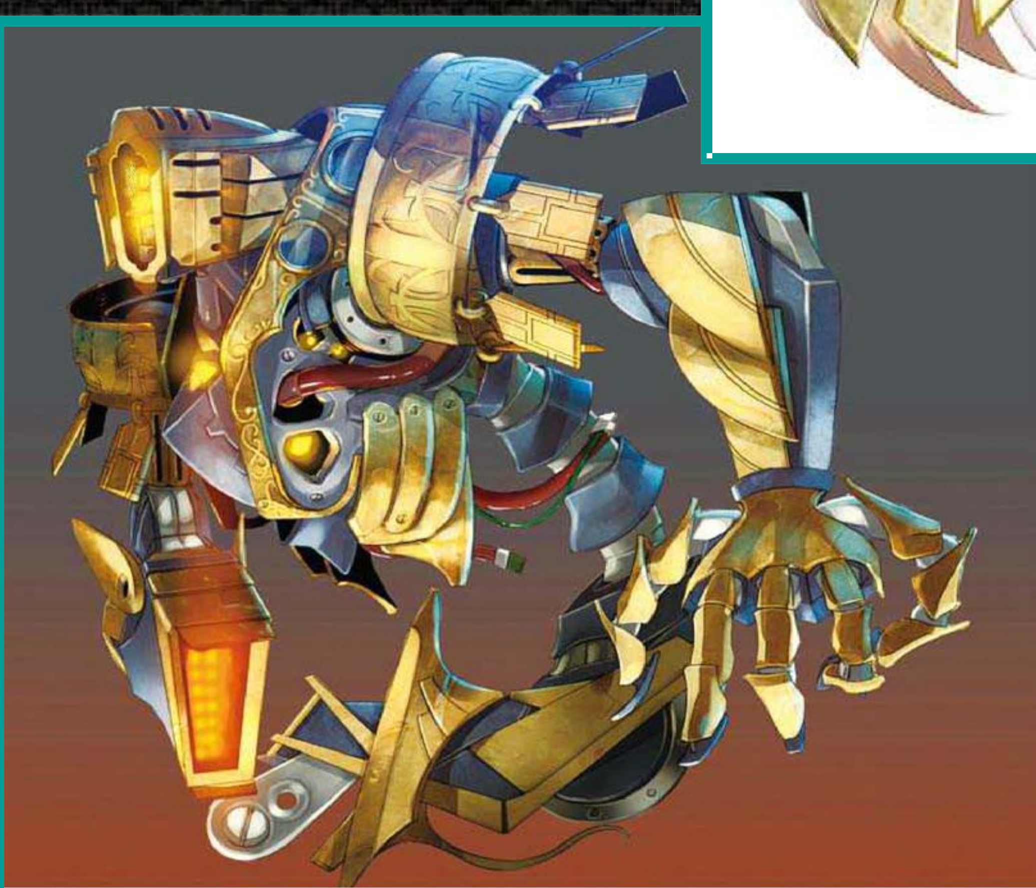
声优：水濑祈

生活在菲利恩的少女，诗魔法的使用者，能将意念化作力量，同样是PLASMA的队员。尽管身为特殊战略小组的一员，但由于组内有着双人行动的规矩，因此没有固定搭档的她很少获得出击机会。周末休息时，她会前往德尔塔的快餐店帮忙，自称是店里的形象美女。

伊冈

声优：加隈亚衣

知晓世界本源的少女，曾经在某种大意志的授意下行动，如今却杳无音讯。与外表相悖，她的行动时常冒冒失失，并且喜欢手工活，一旦捡到了材料，就会长期制作一些奇怪的机器和道具。



阿谢斯

谜之机械兵器，三无产品，没人知道其制造者、产地、技能和基础数据。不过鉴于其身上搭载的武器，可以推测是面向战斗方向而被开发出的。

游戏介绍

游戏总体分为城镇地图和野外地图两大部分，战斗中获得的点数和道具可在城镇的BIOS房间用来推进进度，或在调合屋合成新道具，在强化装备的过程中一步步发掘游戏的剧情乐趣。



城镇地图



调合

▲把材料转化成其他有用道具。

▼虽然在设定上各种高大上，但毫无疑问是个卖肉系统。


除秽


野外地图



诗魔法



战斗

展现本作魅力的众多要素

诗魔法





▲►将意念通过诗句使用出来的魔法。诗魔法的演出画面由大量插画家绘制，用诗魔法扫清所有敌人后，当前的野外地形将不会再出现敌人。

精神世界




▲►主人公一行要潜入角色们的精神世界，解决其内心的各种问题，获得诗魔法和精神结晶等报酬。

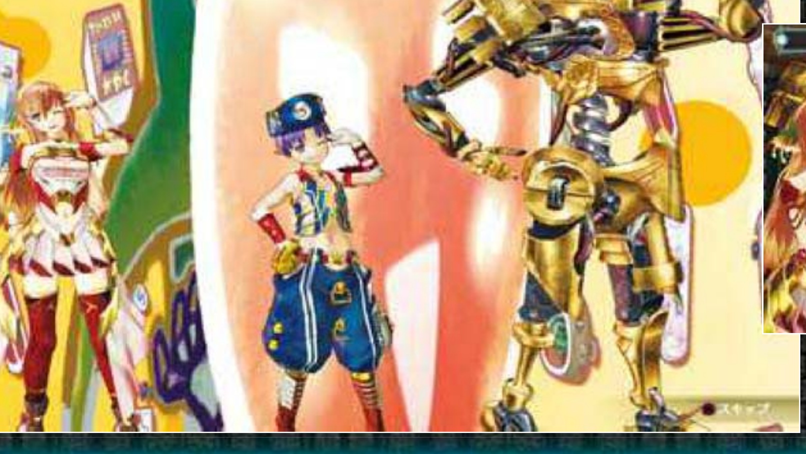
除秽





▲►以泉水清洁身体，从而获得力量加强的神圣仪式。除秽时需要穿着专用服装，将传达意念的精神结晶置入对方体内，达到强化角色的目的。

调合



◄▲用多种素材组合出新的回复类道具或装备品，数量众多。与店员们之间发生的剧情事件也非常有趣哦。

可除秽的新增角色

本作新增的三名可参与除秽仪式的角色，每人都包含50种以上的除秽事件，总数多达150以上。由于PSV拥有触摸功能，与角色间的亲密可更为直观。


宗罗


淑蕾莉亚


莎莉

文 白菜 美编 sienna

TALES OF THE WORLD REVE UNITIA™

テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア

本作放出的最新情报是关于新参战角色与双线的序章部分内容。看来本作并不是单纯地援护同伴的战斗后就能让其加入，必要的时候可能还会与这些角色展开战斗。最后还提到了战斗系统中的援护系统，根据S·RPG的惯例，在设计援护系统的参数和规则时，最好谨慎并多做测试，否则有毁掉整个战斗系统的危险。

3DS	战略角色扮演	S·RPG
世界传说 Reve Unitia		
テイルズ オブ ザ ワ–ルド レ–ヴ ユナイティア		
BNGI	日版	预定2014年10月23日
1人	5210日元	对应周边未定
相关报道：Vol.223		

参战角色大量追加！

斯坦·艾露隆（スタン·エルロン）

出典：《宿命传说》
声优：关智一



擅长剑技与火攻击术的魔法剑士。虽然粗枝大叶，但个性积极向前，且一直胸怀希望。

里德（リッド）

出典：《永恒传说》
声优：石田彰

嘴里虽然经常抱怨，实际上却很擅长照顾他人的剑士。喜欢仰望天空。



裘德·玛提斯（ジュード·マティス）

出典：《无尽传说》
声优：代永翼

以格斗术战斗的温柔少年。没办法放着困难的人不管。



玛露塔·鲁阿尔提（マルタ·ルアルディ）

出典：《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》
声优：钉宫理惠

驱使圆刃和术以独特方式战斗的少女。性格开朗积极，是队伍的气氛引领者。



埃米尔·加斯达尼耶（エミル·キャスタニエ）

出典：《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》
声优：下野纮

平时对自己没有自信，内心温柔。而战斗中会像换了一个人似地充满攻击性。







谢莉亚·巴恩斯（シェリア·バーンズ）

出典《圣恩传说》
声优 河原木志穗

精通飞刀与术，并担当回复职责的少女。擅长照顾他人，很为同伴着想。



威古·隆贝尔（ヴェイグ·リュングベル）

出典：《重生传说》
声优：桧山修之

看上去冷漠，但言语之间却透出温柔一面的青年。能挥动大剑打出强力的一击，还能使用冰属性的招式。



缇娅·格兰兹（ティア·グランツ）

出典：《深渊传说》
声优：由加奈

擅长各种回复术的术士。任何时候都能保持冷静沉着。



藤林铃（藤林すず）

出典：《幻想传说》
声优：川田妙子

使用独特的忍术，身轻如燕的少女。注重礼仪，想让自己显得很成熟。



朱蒂丝（ジュディス）

出典《宵星传说》
声优 久川绫

冷静沉着而又拥有神秘感的女性。战斗中使用长枪，并会展现出其好战的一面。





故事双线序章公开

特伦篇



阿斯贝尔与罗伊德在未知的世界醒来。虽然他们失去了自身姓名以外的所有记忆，但面对求助的特伦，依然伸出了援手，与布鲁展开了战斗。





为了从吓坏了的特伦那里打听到事情经过，众人决定前往安全的鲁弗雷斯镇。在途中，与同样失去记忆的娜塔莉亚相遇，并成为了同伴。



眼前就是鲁弗雷斯镇。这座充满了眼熟的建筑物的城镇，正是人们的梦之产物。它并非由居住在此的鲁弗雷斯们所建造，而是造梦之人所在世界的形象具现而成。



众人进入城镇，发现这里竟然也遭受了布鲁的侵袭。为了保护鲁弗雷斯的幼崽，弗林独自一人抵挡着布鲁。在阿斯贝尔、罗伊德与娜塔莉亚的协助下，众人将侵入城镇的布鲁一扫而空。



特伦也不知道众人失去记忆的缘由。但即便如此，面对陷入危机的梦世界雷瓦利亚、以及特伦他们的危险处境，阿斯贝尔一行人伸出了援手。为了保护鲁弗雷斯镇的安全，众人决定先清扫周边的布鲁。虽然特伦对于和布鲁战斗一事仍然持有恐惧，但为了净化被众人打倒的布鲁，还是提出了一同行动的提议。来到镇外的众人，遇到了正以魔术对抗布鲁的少女露比亚。

援护系统

在攻击敌人之时，若是敌人的位置、又或是当前行动角色的位置位于同伴的术技攻击（回复）范围内，即可在攻击时发动援护系统。援护系统发动之后，两名角色会同时对敌人发动攻击，又或是让角色在攻击的同时得到回复或辅助。



▲援护系统发动！画面上会出现角色的特写。

纳哈特篇



将特伦等幼小的鲁弗雷斯们留在镇上，成熟的梦守们都前往被称为“梅兰克里姆”之地，维持封印着强大布鲁的结界。而之中最强的梦守纳哈特感知到了结界发生的异状。





追赶着从结界逃离的布鲁的集合体，纳哈特发挥出梦绸之力将其击败，但却因为激烈的战斗消耗严重。就在此时，他目击了幼小的鲁弗雷斯们的召唤仪式，而因为仪式的失败，大量的“觉醒者”散落在整个雷瓦利亚的土地上。



查知到附近出现的“觉醒者”的气息后，纳哈特发现了刚刚醒来的尤利和杰德。但是两人因为遭受布鲁的影响，精神层面非常不稳定。



为了净化两人，纳哈特必须与他们战斗。但是一次要对付两人有些困难，因此要先选择击倒一人后将其净化，再与其协力击倒另一人。根据先后击倒净化的顺序，剧情会有些微的变化。



成功净化两人后，纳哈特对于将其卷入雷瓦利亚的异状表达了歉意，并在说明情况后请求两人的协助。不过失去了记忆、并被突然卷入战斗的两人并没有立刻相信纳哈特，表示要先看看情况再做决定。





▲选择援护角色和援护用术技。

デジモンストーリー サイバースルゥース

DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH

预定于2015年发售，以收集和育成为主要乐趣的《数码宝贝》最新作更新了相关资料，双主人公、部分重要角色和游戏系统等内容陆续公布，下面就一起来看看吧。

文 阿鲁　美编 Juxi

PSV	角色扮演	RPG
数码宝贝物语 电脑侦探		
デジモンストーリー Cyber Sleuth		
BNGI	日版	预定2015年内
人数未定	售价未定	对应周边未定
相关报道：Vol.222		

可选择主人公性别

本作可以选择男女主角进行游戏，和沉稳的男主角相比，女主角拥有活泼、开朗的性格，玩家可根据自己的喜好自由选择主人公进行游戏。

角色&怪物介绍



主人公（女）

基本设定跟主人公（男）一样，因为某事件导致自身成为了半数码状态的数据体，能穿梭于电脑空间与现实世界。

白峰诺纪娅（白峰ノキア）

能与数码宝贝心意相通的少女，虽说“顺其自然”是其格言，并且也有失落的时候，但总体来说是个积极向上的人。平时表现得很强势，但实际上很胆小，虽然对最近传言的电脑空间里少年的幽灵感到恐惧，但由于对数码宝贝的兴趣，还是来到了最下层。





真田新（真田アラタ）

曾经很厉害的黑客，值得依赖的老兄，和诺纪娅一样，是通过聊天结识的青年。因飘然的态度使得整个人充满谜团，但很照顾比自己年轻的主人公一行。

谜之少年

传闻出现在电脑空间的“白色少年的幽灵”，黑客间流传，遇到该幽灵的用户都会被删除用户数据，再也无法登录电脑空间。它究竟有着怎样的来历呢？

怪物 吞噬者（イーター）

在电脑世界流传的另一怪谈，拥有智慧，一旦接近人或数码宝贝就会吸收他们资料的谜之生命体，不断成长并分裂繁殖，侵食着整个电脑世界。新怪物的设定由漫画家大暮维人担当。

系统介绍

捕捉数码宝贝

收集数码宝贝同伴



游戏中，玩家可以和众多数码宝贝一起冒险，收集大量的数码宝贝，成为最强黑客！

在迷宫中探险，与数码宝贝交锋

在迷宫中探险时，与四周徘徊的数码宝贝或黑客操控的敌人遭遇后即可展开战斗！



与数码宝贝交锋时可收集资料



战斗开始时，数码宝贝捕捉器会自动启动，对敌方数码宝贝进行扫描分析以收集资料，根据数码宝贝的强弱，每次扫描可收集资料的百分比也有所区别。

收集资料，作成数码宝贝



当遇到资料完成度在100%以上的数码宝贝时，就有一定几率让该数码宝贝转换为自己的同伴。将同伴数码宝贝培育到一定等级后，它们还会进化为更强力的帮手。

战斗系统

充满战略性的战斗乐趣十足



对战时，玩家要给数码宝贝下达命令，根据数码宝贝的速度以及行动顺序来决定具体的行动是战斗的要点所在，一些让对手暂时无法行动的特殊效果对战斗非常有利。

使用连携攻击让战斗更有利



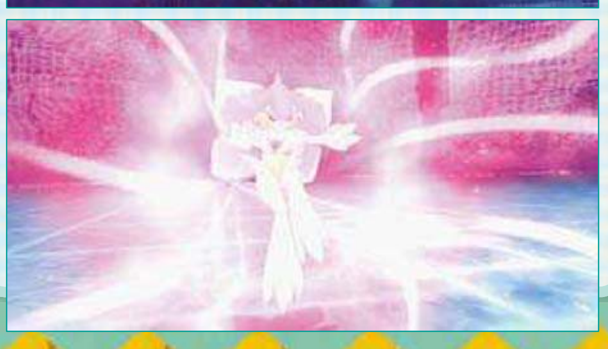
和玩家友情度高的数码宝贝们在攻击时会发动连携技，这种攻击能对敌人造成很大的伤害，友情度可通过频繁使用数码宝贝或进行育成来增加。

数码宝贝的丰富技能

数码宝贝们除了通常攻击外，还能使用固有的技能，这些技能在战斗中有着很重要的作用。









PSV

动作冒险 | A・AVG

绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章

绝对绝望少女 ダンガンロンパ Another Episode

Spike Chunsoft	日版	预定2014年9月25日
1人	6500日元	对应周边未定

在光盘上已经多次与大家见面的《绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章》，在本辑终于放出详细的图文情报。虽然之前游戏类型被小编定义为TPS，不过官方放出的情报中将其正名为A・AVG，且据说本作为全程语音制作，语音容量甚至凌驾于正篇的前两作之上。除了射击要素外，还有屠杀者・翔的近身攻击表演和大量解谜要素存在。本作时间点为《枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生》（《1》）与《超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园》（《2》）的中间，初代主人公苗木诚的妹妹苗木小丸被卷入了怎样的事件之中呢？

文 白菜 美编 Juxi

在绝望所支配的世界中相遇的少女们



苗木小丸只是个随处可见的普通少女。
在“人类史上最大最糟的绝望事件”经过1年半后，
她仍然被强制过着与家人分离的监禁生活。
小丸早已舍弃了希望、麻木地生活着，
而更大的绝望却向她袭来。
结束她长期监禁生活的，既非英雄也不是救世主……而是黑白熊。
为了逃避黑白熊的袭击，仓惶逃窜的小丸来到阔别了1年半的外界。
她所看到的，是孩子们操控着黑白熊、狩猎着大人们的“绝望世界”。
小丸赖以生存的，只有从某人处获得的“扩音器型骇客枪”，
以及偶然遇到的、名为腐川冬子的少女。

苗木小丸

（苗木こまる）

声优 内田彩

等待着超高中级兄长的『普通少女』

没有任何值得一提的才能的本作主人公。因人类史上最大最糟的绝望事件而与家族离散，一个人被囚禁在公寓中。

系列初次采用动画制作！

▲沐浴在日光下，睡眼朦胧、身着睡衣的少女。一眼看上去似乎非常祥和……



◀小丸透过装有铁栅栏的窗户看着外面的世界。

■房间里的家具与铁栅栏组合在一起的不协调感，让人想起希望峰学园内部。一年半来一直注视着外界的小丸，究竟是怎样的心情?



小丸的动作

小丸所持的扩音器型骇客枪是可以发射“言弹”的特殊武器。用这些言弹击中场上的黑白熊或物品，就可以完成攻击或解谜。本作登场的言弹共有8种，详情将在后文叙述。





屠杀者・翔的动作

小丸在满足特定条件时可以召唤出屠杀者・翔，短时间内切换操作角色。屠杀者・翔以心爱的剪刀作为武器，并且出现时为不遭受任何伤害的无敌状态，在小丸陷入危机时将其切换出来是最佳的时机。

超高中级的杀人魔

屠杀者・翔

声优 泽城美雪

人格互换

超高中级的文学少女

腐川冬子

声优 泽城美雪

另一名主人公。在《1》中存活到最后的、原希望峰学园的学生，『超高中级的文学少女』。一打喷嚏，另一个人格『超高中级的杀人魔』屠杀者・翔就会出现。因为某个理由在帮助小丸。

梦想是制造只有孩子们的

自称“希望战士”的5名小孩，指使着黑白熊小子们对大人展开残忍猎杀。从他们以“勇者”、“战士”、“魔法师”这类RPG中登场的职业名自称来看，似乎是以玩游戏的感觉来看待自身引发的这些惨剧。5人都是原希望峰学园附属小学校的同班同学，将大人们称呼为“魔物”。他们的梦想是建造一个“只有孩子们的和平乐园”，为此操纵着熊型机器人黑白熊，对街上的大人们展开杀戮。对于杀戮本身并没有任何负罪意识，完全是以游戏的感觉在进行，甚至可以说他们很享受这种状态。

▼勇者、战士、僧侣、贤者和魔法师组成的5人集团。他们的胸前都佩戴着相同的徽章。

勇者 大门大

声优 潘惠美

担任希望战士们领袖的勇者一职。小学时代被称为“超小学生级的体育课”，擅长运动。性格开朗的捣蛋鬼。

战士 空木言子

声优 荒浪和沙

担任战士职业的原天才儿童演员。以前被称为“超小学生级的学习发表会”，过着众星捧月的日子。喜欢可爱的事物。



他们口中所言的「希望」是？

“希望的战士”似乎也有着各种各样的过去……？





▲►自称为“希望战士”而虐杀大人们的小孩子。看来他们也有着充满希望与绝望的过去。

◄▼考试、运动会、做游戏、美术展，这四张图片似乎都与他们的小学时代有着关联。



乐园——“希望的战士”

烟蛇太郎 僧侣

声优 上坂堇

担任僧侣一职，熟悉手工，被称为“超小学生级的手工课”。被他人评价为讨厌的人，自己也认同这一点，被他人厌恶时会感到很安心。

新月渚 贤者



声优 伊濑茉莉也

担任贤者的副领袖。个性认真，发言中带有成熟的气息。以前被称为“超小学生级的社会课”，其将来备受期待。

萌奈香（モナカ） 魔法师

声优 平野绫

担任魔法师一职的气氛活跃者。非常喜欢能与大家交换意见的班级活动时间，被称为“超小学生级的班级活动”。

小孩残杀大人的城镇“塔和市”

繁盛至极之街道的终焉

本作的舞台由掌握着世界最新锐IT技术的企业“塔和集团”所支配的城镇，通称“塔和市”。街道建造在巨大的海上人工土地上，以塔和集团的总公司为首，大量高层建筑群和工厂、商业设施都建设于此。另一方面，经营着塔和集团的塔和财阀，为了应对因人类史上最大最糟的绝望事件而在世界各地发生的严重大气污染，开发出了有效的空气清净机，对世界的重建做出了巨大的贡献。不过现在街道都由小孩子们支配着，完全看不到过去的样子。



▲戴着黑白熊头套的小孩子们被称为黑白熊小子。天真无邪的他们在街道上随处袭击大人。

杀戮大人的恐怖熊型机器人

►本作中也会大量出现系列的吉祥物黑白熊，不过部分个体形状与特征会有所不同。

塔和灰慈

声优 三木真一郎

与『希望的战士』对抗的『抵抗军』领袖

为了与“希望的战士”对抗，大人们制造了秘密基地，并组建了反抗组织“抵抗军”。其首领便是塔和灰慈。他和原本支配这条街道的“塔和集团”有着怎样的关联呢？

白熊

大人们的偶像

常驻于“抵抗军”的秘密基地、全身白色的黑白熊。对于大人们来说就像是偶像一样。

黑熊

『希望的战士』信赖的顾问

希望战士们的顾问。其独特的连珠炮话语术会为小孩子们带来什么影响呢？

本作基本系统与画面解说

本作基本上是通过操纵小丸来击倒黑白熊。以下为大家介绍关于画面和言弹等相关的要素。



1 表示小丸体力残量的红心

画面左上角的红心，表示小丸的体力残量。初期的最大值为3个，随着小丸获得技能，也有提升的可能性。



2 召唤屠杀者・翔的电击枪残量

黄色槽是电击枪的电池残量。操作屠杀者・翔和回避“绝望时间”（详细后述）时会消耗。



3 扩音器骇客枪

小丸所持的武器。将能够操作机器的程序代码作为“言弹”发射出去。以L键举枪后，按下R键开枪，就能命中瞄准的目标。另外若是瞄准黑白熊的红色左眼射击，则会触发“NICE SHOT”，造成能够一击放倒通常黑白熊的巨大伤害。



4 对机械造成各种影响的言弹

画面右下角显示的汉字和数字，是表示当前装填的言弹种类和其残弹数。言弹共分8个种类，大部分用于与黑白熊的战斗，而“动”和“观”是用在解谜方面的。



装备“贴钻”



◀在商店中购买贴钻（デコタマ），即可强化言弹。

强化“言弹”



▶用于购买贴钻的黑白熊徽章，可通过击倒黑白熊获得。



自发破坏

效果 最常用的"坏"之言弹。命中黑白熊之后，对其造成伤害。

逆流喷射

效果 "喷"之言弹命中黑白熊后，可以将其吹飞。能够同时攻击多数的黑白熊。

操作舞蹈

效果 "踊"之言弹。被命中的黑白熊会开始跳舞，一定时间内无法行动。



▲被"踊"之言弹命中，开始舞动的黑白熊们。明明是被操纵着，看起来却好似很愉快？

送电麻痹

效果 "痹"之言弹。对一定范围内的黑白熊造成伤害，并麻痹其身体机能。

强制作动

效果 "动"之言弹能让停止的电子机器强制运作起来。不过对黑白熊没有任何效果。

透明观察

效果 "观"之言弹对黑白熊没有效果，不过能让小丸看到正常情况下看不到的东西。

连击燃烧

效果 "燃"之言弹能够让命中的黑白熊燃烧起来，而且可以连续发射。

回路接续

效果 "接"之言弹。命中黑白熊后，一段时间内可以获得其操控权。



▲"接"之言弹命中黑白熊后会切换为专门的操控界面，自由操作黑白熊。这莫非是系列第一次操控黑白熊？

5 敌方黑白熊

除了通常版的黑白熊外，右方还会为大家介绍几种特殊的黑白熊。它们将会以不同的攻击方式追逼小丸。

特殊黑白熊

防御黑白熊 装备了巨大护盾，可以防住任何攻击，特化了防御的黑白熊。

炸弹黑白熊 擅长投掷炸弹的黑白熊，会从远距离发动攻击，十分难缠。

滚球黑白熊 长得像个圆球一样的黑白熊，一发现小丸就会滚动着发起攻击。

警报黑白熊 顶着警报器，一旦发现小丸就会拉响警报，让周围的黑白熊聚集过来。



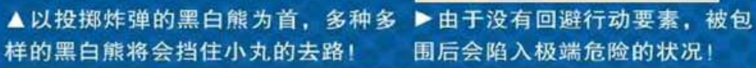
▼通常的黑白熊会用利爪朝小丸攻击。





▶由于没有回避行动要素，被包围后会陷入极端危险的状况！





▲以投掷炸弹的黑白熊为首，多种多样的黑白熊将会挡住小丸的去路！

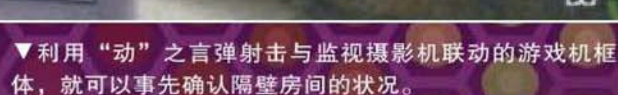
利用“动”之言弹来解决难题！

能够强制运作机械的“动”之言弹，可以打开关闭的门，或是操作监视摄像机，在各种情况下都有着活跃的表现。对黑白扭蛋机发射的话，还能获得道具哦。



▲即使有大量的黑白熊阻塞着道路，只要使用“动”之言弹……

◀汽车发动，将前方的黑白熊像保龄球撞击般一网打尽！



▼利用“动”之言弹射击与监视摄影机联动的游戏机框体，就可以事先确认隔壁房间的状况。





小丸体力耗尽后进入“绝望时间”

体力值只剩下1时遭到敌人的攻击，就会进入“绝望时间”。如果电击枪的电池还有残余，只要玩家在恰当时机按下画面上提示的按键，腐川就会拿着电击枪将黑白熊击退。而电池没有残余、又或是按键输入失败时，小丸就会被黑白熊一口吞进肚子里，游戏也随之Game Over。

成功



▲在最后的瞬间会出现按键。输入成功的话，腐川会以电击枪救助小丸……



看准时机按下画面上表示的按键！

失败



新作拼盘

动作游戏里也要把你给捏普捏普掉！

期待点 打击感千万不能马虎

PSV | ACT 动作

超次元动作 海王星U

超次元アクション ネプテューヌU

Compile Heart | 日版 | 预定2014年8月28日



“《海王星》系列”又出新作啦！刚刚挑战完战棋领域不久，这款动作游戏的消息立刻横空出世，简直让人不得不怀疑两款作品其实是同期研发，在战略上先后发售而已。言归正传来看看本作的剧情：由四女神与女神候补生守护着的游戏业界，由于女神和候补生们的强悍实力，即便出现敌人也都会被快速消灭，结果导致这个世界太过和平，女神和住民们日子都过得有些无聊了。此时游戏记者“法米通”和“电击子”的到访，给她们带来了一些有趣的情报……终于连正儿八经的剧情也懒得去想了吗！本作的BOSS还是玛吉控奴对吧！反正本系列的卖点向来不在剧情，而在于游戏中穿插的大量现实游戏业界梗和插科打诨卖萌要素。

制作方似乎想在动作游戏领域尝试新的发展，本作采取了类“无双”的形式，招式设计有模有样。玩家操纵角色在地图上自由行动，攻击时可以将敌人打上半空进行空中追击。游戏采用了名为“双重交替”的系统，玩家可以在战斗途中，让事先选择的两名角色相互交替出战。由于每个角色都拥有突出的个性，选择特性相异的角色互相取长补短，又或是选择同类型角色最大限度强化某一方面的特性，都是可供采用的战术。另外本作效仿知名的“《闪乱神乐》系列”，加入了服装破坏系统。玩家角色在遭受攻击时，又或是使用特殊的招式时，都会降低服装的耐久值。不过服装被破坏后，并非仅仅只有降低防御力的坏处，另一方面也会提升暴击率和EXE DRIVE槽，强化角色在攻击方面的性能。EXE DRIVE槽关系到角色的变身能力与技能发动。变身之后的女神们战斗力会大幅提升，同时EXE DRIVE槽也会徐徐下降，清空后便会解除变身状态。发动技能也会消耗一定量的EXE DRIVE槽，不过比起通常攻击有着更加强大的杀伤力与攻击判定。

（文：白菜）



▲两名角色交替上阵，好像刚刚发售的3DS某忍者游戏也有这个要素？

▲服装破坏之后会提升角色暴击率，或许早早破坏掉也是不错的战术？



▼▲装备的技能可以自由选择替换，而变身模式下可以使用清空所有EXE DRIVE槽的超必杀技。



机灵传说，神章开启

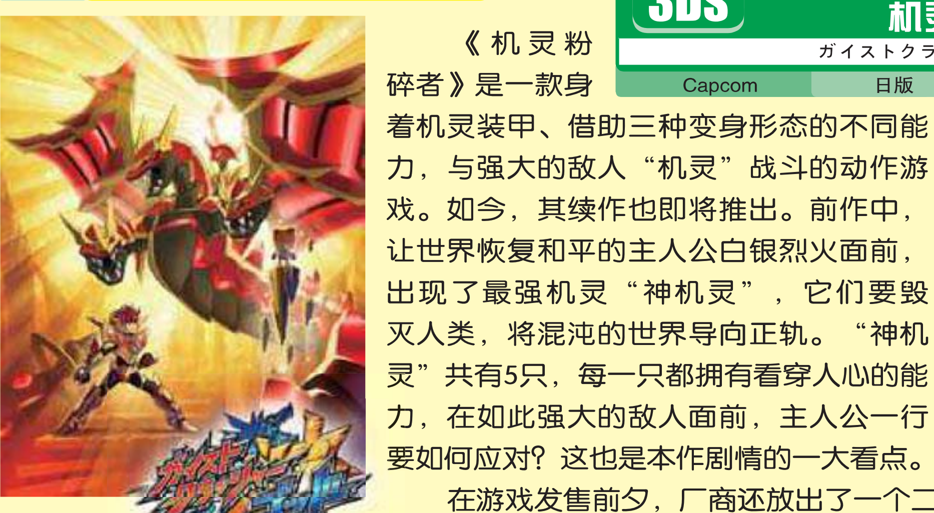
期待点 与大幅超越前作的神级敌人战斗

3DS | ACT | 动作・狩猎

机灵粉碎者 神

ガイストクラッシャーゴッド

Capcom | 日版 | 预定2014年9月4日



《机灵粉碎者》是一款身着机灵装甲、借助三种变身形态的不同能力，与强大的敌人“机灵”战斗的动作游戏。如今，其续作也即将推出。前作中，让世界恢复和平的主人公白银烈火面前，出现了最强机灵“神机灵”，它们要毁灭人类，将混沌的世界导向正轨。“神机灵”共有5只，每一只都拥有看穿人心的能力，在如此强大的敌人面前，主人公一行要如何应对？这也是本作剧情的一大看点。



▲文中提到的二维码，赶紧扫描吧！

在游戏发售前夕，厂商还放出了一个二维码，扫描后能在游戏中得到50万经验值！这个二维码是前作和本作均通用的，玩家可以把前作中的装甲进行强化继承到本作中来，也可以在本作中用这笔经验值强化新入手的装甲。有兴趣的玩家赶快把荷包及经验值都准备好，一起在神的篇章中武装变身吧！



▲“神机灵”之一的“正精神・火之迦具土”，以日本的神灵为名。



▲武装、变身，与巨大的敌人战斗，游戏充满了热血要素。

（文：虫无兮）

萌妹核心向迷宫RPG高清化后再度袭来

期待点 高清画质的迷宫重制

PSV | RPG | 角色扮演・迷宫探索

迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印

ダンジョントラベラーズ2 王立图书馆とマモノの封印

Aquaplus | 日版 | 预定2014年9月25日

时隔一年半，这款PSP平台的同名作品决定于PSV平台重制。此次的重制版除了对画面本身进行了高清化外，还对3D迷宫的建模进行了翻新，调整后的用户界面看起来也更加整洁和一目了然。《迷宫旅人》原本是由《ToHeart2》中的迷宫RPG所改编的一款作品，但本作却没有沿用初代作品的设定，而是重新原创了世界观和剧情，玩家化为王立图书馆的优等生，与众多萌妹子一起闯荡迷宫，封印魔物。



▲界面信息清晰明了地呈现在眼前。

转职系统是游戏的一大特色，本作中的同伴们都有自己专属的初始职业，当等级提升到一定程度后可以转职为中级和高级职业，转职时有多个分支可选，最终组成的队伍可以说是千变万化，自由度和耐玩度很高。



▲精美的插画也是游戏的一大魅力。



▲我方角色的职业和敌人的种类都非常丰富。

（文：阿鲁）

勇敢的少年，守护地球与立方体星吧！

期待点 种类丰富的自由改装部件



ACT　动作

展开骑士 勇敢之战

テンカイナイト ブレイブバトル

BNGI　日版　预定2014年9月25日



《展开骑士》是目前正在日本热播的动画，故事发生在2114年的地球，被命运选中的4名少年得到了一种不可思议的方块，成为“展开骑士”的他们得以驾驶正义的机器人，并开始了拯救两个星球的战斗。

本作以动画版的4名主角——大神、鹫崎、龟山、蜂须贺为视点展开，除了他们操纵的4架机体外，敌方的强力机器人也会逐一登场。玩家可以利用收集到的素材对装备进行开发，并以不同的装备合理配置机器人，从而应对不同的战斗任务。战斗部分分为一对一的“对决战”以及一对多的“群战”，前者在任务的过程中触发，玩家可以变身成为最强的战斗形态——X模式与强敌一较高下；后者则是同时面对大量敌人的战斗，需结合地形合理选择装备。本作对应联机功能，可供玩家展开通信对战或4人联机协力迎敌。

（文：苍穹）



▲运用总数超过100种的装备对机器人进行强化改装。



▲主人公大神红莲的机体「ブレイヴン」进入X模式。



▲「ブレイヴン」发动威力强大的必杀技逆转战局！

和同伴一起见证巅峰的景色！

期待点 人气动漫作品的游戏化首战

3DS

AVG　文字冒险

排球少年 传接 顶点景色

ハイキュー!! 系げ！頂の景色！！

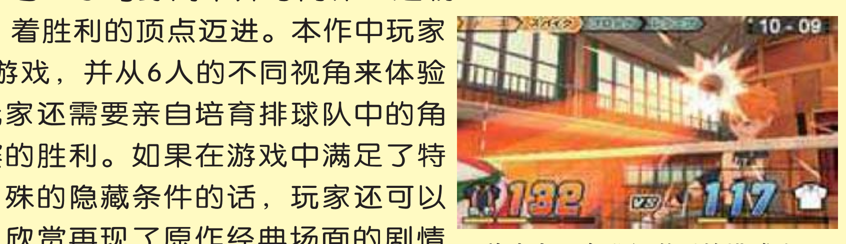
BNGI　日版　预定2014年9月25日



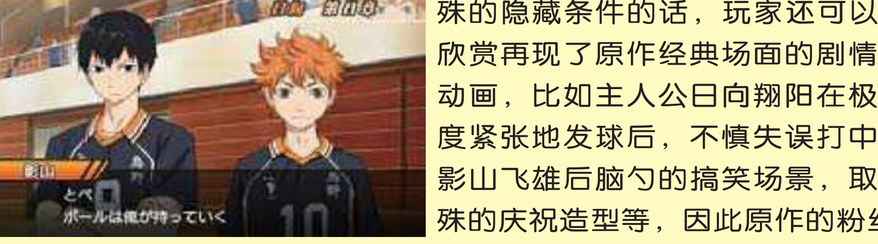
本作改编自人气动漫之作《排球少年》，故事讲述了主人公日向翔阳自小时候在电视上看过一场乌野高中的排球比赛后，被场上某个小个子球员的英姿所震撼，继而迷上了排球。为了实现自己的排球梦想，日向翔阳努力考上了乌野高中并与同伴一起朝着胜利的顶点迈进。本作中玩家可从6名主人公中选择一人进行游戏，并从6人的不同视角来体验主线剧情的乐趣。除此之外，玩家还需要亲自培育排球队中的角色，增加队伍的实力来取得比赛的胜利。如果在游戏中满足了特殊的隐藏条件的话，玩家还可以欣赏再现了原作经典场面的剧情动画，比如主人公日向翔阳在极度紧张地发球后，不慎失误打中影山飞雄后脑勺的搞笑场景，取得点数后乌野高校排球部特殊的庆祝造型等，因此原作的粉丝们一定不要错过。

（文：库玛）

▲取得点数后欣喜万分的乌野高校排球部。



▲游戏中还会进行激烈的排球比赛，原作中的经典比赛场面也会逐一再现。



▲从不同的角色的视角来展现主线故事。

让我们交换家庭吧！

期待点 性能大幅提升的治愈恋爱之作

PSV	AVG	文字冒险·恋爱
	恋爱0千米V	
	恋爱0キロメートルV	
Alchemist	日版	预定2014年8月28日



游戏讲述了有五个女儿的木之本家和有四个儿子的矢崎家的故事。由于家庭成员性别单一的双方都想有一个不同性别的孩子，于是某日两家的家长突发奇想地想要将家中的一个孩子进行交换，并先以三个月为期限开始了这个天马行空的交换计划。主人公是被交换到木之本家的矢崎家次男，在突然与一群毫无血缘关系的女孩子们成为姐弟甚至兄妹后，他心中的不安与喜悦也在不知不觉间化为了悸动……作为一款PSP平台的移植作品，本作不仅大幅提升画面解析度，还追加了触摸屏操作，玩家可以在PSV的屏幕上直接选择选项，快进对话等。本作在保留了原作所有内容的基础上，加入了小泽芽琉、小泽萌，冰室屋灰和矢崎夕空4名可攻略角色，全新绘制的CG也让游戏的内容更显丰富。



▲触摸屏让游戏的操作更为便利。



▲由两位无脑家长所提出的天马行空的交换计划反而成全了男主角的美好恋情。



▲高解析度的画面和全新CG都让游戏的赏心悦目度更上一个台阶。

（文：库玛）

在祝福的钟声下拥吻

期待点 与新加入的妹子共谱恋曲

PSV	AVG	文字冒险·恋爱
	蜜吻钟声	
	キスベル	
TGL	日版	预定2014年8月28日



主角所在的学校里，学生会的任期是从第三学期初至第二学期末。因此，圣诞派对就是每一任学生会的第一项任务，而秋天的文化祭则是最后的重要工作。主人公因为在文化祭上引起了骚动，为了负起责任而以志愿者的身分参与到筹办圣诞舞会的工作当中。与其他女生一起共同打造的，除了快乐的圣诞派对，还有彼此之间的恋曲。

本作保留了PC版的完整内容，并在此基础上新增了两名新的女性角色，这样一来可攻略角色总数就达到了6名。除此之外，游戏还给女主角们增加了婚礼结局。两人之间的感情是如何从圣诞走到教堂，这个就有待玩家到游戏中去确认了。

（文：虫无兮）



▲梶矢彩乃的婚礼结局，也是本作新增的一大看点。





▲PSV版新增的两名可攻略角色，左图为月见若菜，右图则是涉谷三叶。

栏目主持：阿鲁　　文 Civily练

收罗近期精品二线游戏

最近发现EA推出的《辛普森的一家》是款挺有意思的城建游戏，充满了恶搞和吐槽。游戏中一百多个角色全是神经病，特别是玩家需要充值的时候它还会讽刺玩家穷（确实课金很严重），没事的时候拿出来玩玩真是很有乐趣。



游戏一品轩

推荐给 喜欢动脑筋的玩家・益智类游戏爱好者



PSV	鼠的世界	
MouseCraft		
Curve Studios	PUZ	美版

本作是一款益智解谜类游戏，玩家要扮演一位狼博士，通过各种方法来引导老鼠，最终通过障碍吃到奶酪。本作的画面还算不错，特效和3D建模都相当精细。游戏的玩法并不复杂，首先玩家需要观察老鼠的行动模式，了解它的特点，而当老鼠爬到一些高台或者是大坑的时候，玩家要利用所提供的“俄罗斯方块”搭建平台，让小老鼠们最终都吃到可口的奶酪。如果觉得游戏节奏太慢，还可以调节速度让游戏更快地进行。总的来说本作制作精良，但过于单一的玩法并不能让人长期保持热情，更适合闲暇时拿出来放松下心情。

推荐给 制服爱好者・动漫宅

PSV	世界制服	
世界制服 せかい☆セイフク ～COSUTUME FES.～		
Spike Chunsoft	ACT	日版



一看名字，ACG爱好者们肯定会秒懂这款游戏的主题，在本作中，所有男性因为谜之病毒灭亡，而游戏的世界中分为了“学生服”、“职业服”、“女仆服”三个不同的势力并互相展开战斗。游戏主要以横版动作过关的形式来展开，首先玩家需要从三种制服中选择一派，游戏中有一张势力地图，玩家需要按照它来制霸全国。而玩家的武器也是丰富多彩，三角尺、熊、扇子等，全都是萌物，通关后还会解锁更丰富的服装和饰品，释放的必杀技也是相当华丽。值得一提的是，游戏中可以打烂敌人的衣服，并帮她们穿上我方势力的衣服，制服爱好者不要错过本作。

推荐给 文字冒险类游戏爱好者·喜欢大航海故事的玩家

PSV		
爽海掠夺者		
爽海バッカニアーズ!		
Petit Reve	AVG	日版



本作是一款以大航海时代为背景的恋爱冒险游戏，玩家要扮演一名女扮男装的少女，和长得都很帅的船长、水手们一起展开欢乐浪漫的海上之旅。游戏的画面素质还算不错，色调偏明亮，给人一种很清新畅快的感觉。在系统方面，主要还是通过对话选项来推进剧情，但在菜单中可以清晰地看到章节的分支和发展进度，方便玩家选择喜欢的路线来进行游戏。此外，游戏在选择地点的同时也会显示相应的缩略图，可以对即将遇到的人和事件有个大致的预览。虽说本作在系统和画面上都没太大亮点，但整体素质还算不错，喜欢大航海背景的玩家值得一试。

推荐给 跑酷类游戏爱好者·喜欢动作游戏的玩家

3DS		
和平天空		
SKYPEACEt		
Sonic Powered	ACT	日版

本作是一款跑酷类的休闲游戏，以天空为主要场景，玩家要操控一名踩着浮空滑板的少年，收集漂浮在空中的金币并最终抵达关卡终点。玩家可以通过十字键或触摸屏来控制角色，随着关卡的不断推进，出现的敌人会变得越来越强，不仅会从前方扑来，也会冷不丁从后面进行偷袭。除此之外，一路上还需要小心避开强大的空气漩涡，一旦被卷入其中，玩家的行动就会失控，一不小心就会被抛入到敌群之中。想要在游戏中获得高评价，除了要有快速的判断外，也需要对关卡中的道具多加利用，特别是能自动把金币吸过来的磁铁，一定不要错过。本作整体结构较为简单，非常容易上手，是一款老少皆宜的小品作。



推荐给 《弹珠台》类游戏爱好者·喜欢可爱画面的玩家

3DS		
午睡嘉年华		
Siesta Fiesta		
Mojo Bones	TAB	美版

这是一款风格化鲜明的弹珠游戏，故事讲述了一个胖子睡觉的时候梦到自己进入了一个奇妙世界，自己成为了弹珠，而床变成了弹珠台。游戏中的色彩非常鲜明，背景中有丰富的动画，整个世界看起来非常鲜活。与同类游戏不同的是，在进行游戏的时候画面会往右移动，是一个横版卷轴的《弹珠台》，关卡中的弹簧、火炎、平台等多种要素组合起来让玩法变得更加丰富多彩。不过游戏的难度也并不让人省心，特别是当玩家同时面对三个弹珠时，手忙脚乱起来非常容易出错。游戏中共有八个风格各异的场景，除了玩法上有些小区别外，表现形式也各不相同，看得出来游戏制作者是花了很多心思的，梦幻的故事和画面让人很容易投入到游戏中。



文 虫无兮 美编 咕噜



造型古怪的电波人在暑假空降 3DS。虽为系列第四作，但是本作变成了时下手机平台最流行的本体免费 + 道具收费形式，因此游戏名称中也取消了数字编号。免费的价格使得从未接触过本系列的玩家也可以趁机感受《电波人》的乐趣。拥有了“课金”这一神技的电波人，在本作中又将展开怎么样的冒险？

3DS	角色扮演	RPG
电波人RPG 免费版		
电波人间のRPG FREE!		
Genius Sonority	日版	2014年7月23日
1～2人	免费	对应邂逅通信/无意识通信

剧情梗概





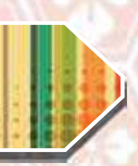
游戏开篇就有浓浓的《多啦A梦》既视感：被小伙伴欺负的大雄，啊，不对，是电波人向屏幕外的玩家求助。为了不再被欺负，小小电波人要出发去寻找“传说中的装备”，而玩家就要隔着屏幕发出指示，让电波人顺利完成这一次大冒险。

操作方法

按键	功能
滑杆 / 十字键	移动
A	确认、对话、调查、使用道具
B	取消、返回、将举着的东西收起来
X	举起或放下面前的道具
Y	开启菜单
L/R	切换不同种类的菜单（无菜单切换时还具有 L 键和 A 键同样的功能）
START	存档、（迷宫中）中断存档
L+R	截图

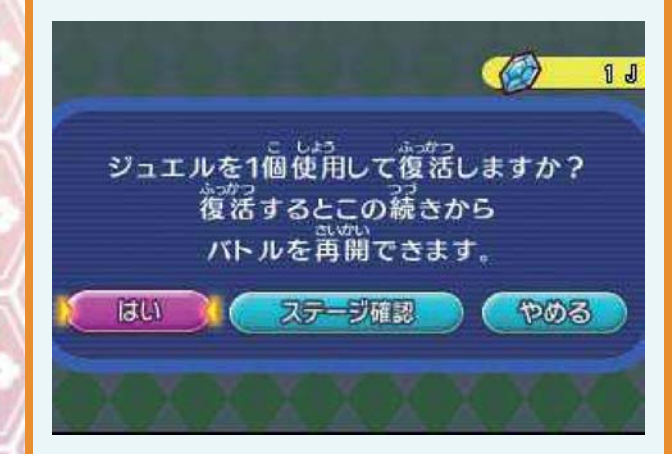
宝石



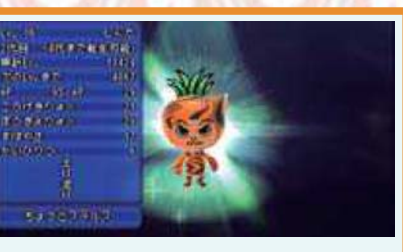


系列传统要素的宝石（ジュエル），在本作中可以付费购买。费用会直接从玩家的 e 商店余额中扣除。当然除了课金之外，打开迷宫中的宝箱、每天在线登录游戏、和其他玩家邂逅，都有机会得到宝石。

宝石在本作中的效果可谓神通广大，捕捉强力电波人、购买强力物品、在全灭时强力复活、强力回复体力等等，基本上备上几颗就可以应付几乎所有的状况。但是，宝石的作用也不是万能的，切实地锻炼电波人才是顺利通关的基础。



电波人



电波人是游戏当仁不让的主角，构成了玩家所操纵的冒险队伍。它是一种只出现在电波附近的神奇生物，捕捉后就会成为玩家的伙伴。每个电波人都有着独特的颜色还有天线，这分别决定了其属性及特技。针对冒险关卡中敌人的属性及等级，玩家需要编成不同的电波人队伍去进行冒险。

颜色和属性

电波人拥有不同的体色，这决定了电波人自身的属性耐性及抗性。具有两种体色的电波人则兼具两种体色各一半的属性。具体可以参考下面表格。

颜色	属性	耐性
红	火	火 +2、水 –2
深蓝	水	水 +2、电 –2
黄	电	电 +2、土 –2
橙	土	土 +2、风 –2
绿	风	风 +2、冰 –2
浅蓝	冰	冰 +2、火 –2
白	光	光 +2、暗 –2
紫	暗	暗 +2、光 –2
黑	–	–
粉	–	全属性 –1
银	–	水 –2、电 –2
金	–	火 –2、暗 –2

野生的电波人通常都只有单一的体色，两种体色的电波人主要通过出生获得，在珍稀捕捉中也有一定几率出现。用宝石可以购买涂料，将电波人直接涂成自己想要的颜色，不过比较稀有的粉、银、金三种颜色的涂料也比较贵。

天线与特技

部分电波人头顶会有天线，天线的图案直接决定了电波人所掌握的特技。有的电波人的天线一开始处于萌芽（ねっこ）的状态，需要提升到一定等级让天线有所成长才能掌握特技。每个电波人都只能掌握一种特技，随着世代的增加，特技会慢慢成长为同一类别中更为高级的版本。特技有以下几种类型。

お得：影响冒险过程的特技，在战斗之外使用，能附加各种增益效果。
回复：对我方电波人的 HP 进行回复。
治疗：可以解除我方电波人的各种异常状态。
增强：能够在战斗中给我方的电波人附加各种增益效果。
补助：能够在战斗中对敌方魔物附加各种异常状态。
攻击：直接对敌方魔物进行攻击。

攻击类特技又分为火、水、电、土、风、冰、光、暗 8 种属性，光与暗互相克制，其余 6 种属性则按照火→冰→风→土→电→水→火的顺序互相克制。具有同一属性攻击特技的电波人进行出生时，有一定几率能够让生出的小电波人直接拥有更高级别的攻击特技。

捕捉电波人

本作中取消了通过 QR 码分享电波人的功能。电波人只能通过最基础的捕捉，或者是利用精灵のほこら让两只电波人生出新的电波人。此处先介绍电波人的捕捉方式，出生会在后文提到“精灵のほこら”时再做介绍。

电波人处于据点的小岛时，保证 3DS 的无线通信开关打开的情况下，在有电波的地方（应该是有着稳定网络信号的地方，小编在高铁上是完全见不到电波人的）选择“电波人间キャッチ”，便可以进入捕捉电波人的菜单。捕捉方式共有普通捕捉



▲准星对准电波人时，会显示其等级和特技。

（ノ－マルキャッチ）、稀有捕捉（レアキャッチ）以及活动捕捉（イベントキャッチ）三种。

普通捕捉：最基础的捕捉方式，出现的电波人固定为 Lv 1 的第一世代，体色单一。部分电波人拥有天线，拥有较好的特技的电波人的天线往往处于萌芽状态。有特技的电波人往往世代上限比较低，而身体发光的电波人则可以升到比较高的世代。电波人最多可连续捕获 10 只，捕获后可决定是否要让其加入。

稀有捕捉：需要耗费 2 个宝石。出现的电波人的等级数和世代数都是随机的，有可能出现双重体色的电波人。出现的所有电波人都会拥有比较高级的特技，部分电波人身体会发光。粉色、银色和金色的电波人一般只能通过这个方式获得。一次稀有捕捉只能抓住一只电波人，且抓住后必定成为同伴，没有选择的余地，所以选择目标要慎重。

活动捕捉：在特定时间段内才会出现的捕捉方式。进入同样需要耗费宝石。出现的电波人的等级数和世代数都比较高，特技也相对比较好。一次活动捕捉同样只能捕获一只电波人。比较特别的地方在于，捕捉到电波人的同时，往往还会根据活动获得不同的装备或道具。

小岛风情



剧情中，主角电波人会获得一个小岛作为据点，可以建电波人的房子，种上花花草草，再摆上一些景观来装饰。即使当作一款休闲游戏来玩也完全没有问题。随着剧情的推进，玩家可以慢慢获得让小岛扩大面积的道具。扩大后的小岛除了有更多的土地可供摆放摆饰和种植植物之外，还会增加能钓到的鱼的种类。在小岛上时，下屏菜单会有许多选项，各自具有不同的功能，下面就一一进行介绍。

岛上设施

电波人ボックス



能够查看玩家拥有的所有电波人，并且可以将他们组成冒险队伍。选中电波人后按“さよなら”能让其永远离开，按“メモ”则可以对其进行备注。后期拥有大量电波人的情况下，还可以按“けんさく”，检索符合条件的电波人。头像旁有房子标记的电波人是房子的住户，一旁的红心则直接代表其幸福度。

选择“ふれあい”能够进入与电波人的交流界面，这里是惟一能够提高电波人的幸福度的地方。对其进行抚摸和对话可以提高幸福度，不过这两种行为每天都只能做一次。给电波人食物是提高幸福度的主要方法，每种食物能提高的点数基本固定，如果给的食物刚好对电波人的胃口则会额外增加 1 点幸福度。







精灵のほこら

在这里可以进行转生和出生。转生可以让电波人进入下一世代，突破当前的等级上限。每个电波人的资料处都会显示“X代目（Y代まで转生可能）”的字样，前面的“X代目”表示当前电波人所处的世代数，而后面的“Y代”则代表电波人最高可以升到第几世代。例如“2代目（4代まで转生可能）”，便表示当前电波人为第2世代，最多可转生到第4世代。每上升一个世代，电波人的特技有可能随之升级，同时等级上限也会增加。例如第1世代等级上限为15、第2世代为30、第3世代为50等等。

出生是让两只同一世代的电波人生下下一世代的小电波人。比如两只3代目的便会直接生下4代目的小电波人。小电波人会兼具双方的属性，继承其中一方的特技。在决定出生前，可以预览生下来的小电波人的属性。虽然小电波人的等级为1，但是高世代数给玩家免去了频繁转生的痛苦。已经进行过出生的电波人身上会有一个红色的勾。



转生条件

- 转生的电波人的X < Y。
- 电波人的等级达到当前世代上限。
- 电波人的幸福度达到当前世代上限。

出生条件

- 两只电波人处于同一世代。
- 两只电波人从未进行过出生。
- 两只电波人的等级均达到当前世代上限。

ショップ



イベントショップ：活动商店，仅在一段时间内出现的限时商店，根据活动内容可以购买到不同的东西。

アイテムショップ：道具商店，可以买到道具和鱼饵。

そうびショップ：装备商店，顾名思义可以购买到各种装备。

デコレショップ：装饰商店，可以购买装扮岛屿的摆设和植物，以及室内装潢用的家具。

ジュエルショップ：宝石商店，可以用宝石购买各种神器，课金玩家的根据地。

买い取り屋：收购店，可以将不需要的道具卖到这里来换取金钱。

きろくてちょう

类似图鉴，会记录玩家至今为止见到过的天线类型、魔物种类、道具、家具、岛屿摆设、植物和鱼类。

通信对战

本作支持本地联机对战和网络对战。本地联机需要两名玩家同时操纵，战斗中不能使用道具，其余和一般战斗没有区别。网络对战则由玩家主动挑战别的玩家登录的队伍，或玩家登录自己的队伍供别的玩家挑战。网络

对战视最终战绩，会有一定的奖励。



ジュエル贩卖所

购入宝石的地方，单独售价为 100 日元，一次性购入多颗则会有折扣，比如买 90 颗则为 4800 日元这样。无意课金的玩家记得远离。

すれちがい通信

查看邂逅到的其他本作玩家的资料。随着邂逅到的人数的增加，会得到不同的奖励（同一个人反复擦到多次不算）。

装饰（デコレ）

すれちがい通信

玩家得到的室外摆设会分门别类地收录在这里。选择后电波人会将其举在手上，找到合适的位置按 X 键就可以将摆设放在岛屿上。举在手上时按 L 或 R 键还可以将其旋转。摆设中最重要的就是房子，每个房子可以居住一个电波人。在房子里摆放运动器材的话，队伍出外冒险的过程中，住在房子里的电波人即使不在队伍里也可以获得经验值。



しょくぶつ

选择这一项可以选择种子（たね）并播下，经过一段时间后它就会长成花朵（はな）、作物或者树木（き）。花朵除了装饰作用外，其附近还有一定几率长出竹笋这种特殊食物（とくしゅ）。作物包括前文提到的能提升幸福度的食物（たべもの），也包括能增加电波人基础能力的果实（フル－ツ）。树木基本都会结果，摘完之后过一段时间又会长出果实。

对着植物按 X 键可以将其举起，举起后按 B 键可以收起来。在该菜单中，可以将收起来的植物重新拿出来摆放。



みずやり

选择这一项可以对植物浇水。花朵和作物需要浇水，不然会枯萎。即将枯萎的花颜色会变淡，靠近它们时会显示离枯萎还剩下多少时间。

荣养剂

此处可以选择要对植物使用的营养剂。营养剂可以促进种下的种子快速生长，也可以让已经长成的植物在一定时间内不用浇水。

インテリア

这个及之后三个功能只能在进入房子后使用。此处可以选择家具，然后摆放在房子当中。大多数家具都只有装饰左右，不过前文提到的运动器材（トレ－ニング）具有极高的实用性，可以一次性培养多名电波人，不过只能在宝石商店购买。



住人决定

决定当前房子的住户。选择其他房子的住户，可以直接让另外的住户搬过来。

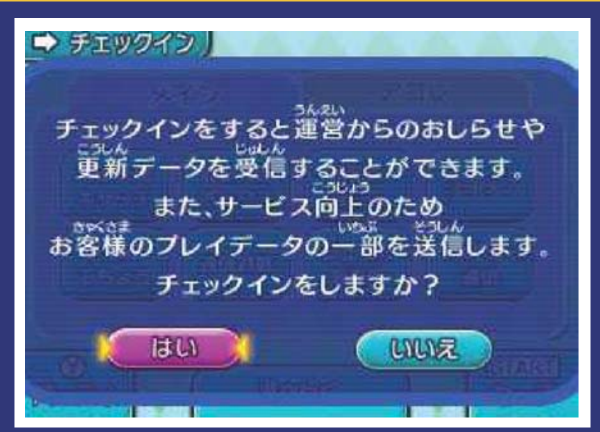
住人退去

让当前房子变成空房。

家扩张

把当前房子的面积扩大，必须拥有道具“いえヒロビ－ロ”。

チェックイン



按下后可以进行在线登录，每天可以登录一次。登录后可以获得金钱奖励，登录天数累积到一定程度能够获得宝石奖励。在线登录后，会根据当天是星期几，出现对应的特殊关卡，比如周六为赚钱关卡，周日为练级关卡，周一为钓鱼关卡等等。登录时会确认是否有更新数据，有的话就会下载并自动升级到最新版本，厂商举行活动的话也会一并出现，像是活动捕捉和活动商店都是在更新后才会出现。

港へ行く

前往港口就可以离开小岛，前往迷宫关卡进行冒险。迷宫的介绍上会写明迷宫中的敌人的属性及等级分布，还会注明“推荐挑战等级”，十分贴心。本作加入了“体力（スタミナ）”的概念，进入迷宫需要消耗一定的体力，等级越高的迷宫体力消耗越多。体力每 5 分钟恢复一点，有宝石的话则可以瞬间回满。

除了迷宫之外，电波人还可以通过港口前往别的玩家的小岛进行参观，而且还可以钓到和自己的小岛不一样的鱼类。



冒险



消耗体力进入关卡后，直到达成目的、主动放弃冒险（リタイア）或全灭为止都不能返回小岛。达成目的可以带上在冒险中获得的所有道具满载而归，而放弃冒险和全灭的话则只能空手而回，不过在冒险中提高的等级会保持不变。下屏的“ステ－ジ确认”可以让玩家确认在当前的冒险中已经获得的道具和金钱，供玩家权衡是否要放弃冒险。

电波人的队伍一开始只有 4 名成员，中期增加到 6 名，后期会扩充到 8 名。队伍中除了电波人之外，还可以带上妖精或地底人，这些非电波人成员在不同的关卡里等着电波人搭话，答应其加入并完成关卡，就可以在之后的冒险中带上他们。这些非电波人成员最多只能带 1 名，虽然并非直接的战斗力，但是可以在战斗中带来各种增益效果。

本作存在 4 种宝箱：绿色宝箱里的东西一般都是道具，而且每次进入迷宫就会恢复成未打开的状态；褐色宝箱里的东西是比较好的道具或装备，只能打

开一次；红色宝箱里是稀有道具，像是提升体力上限及电波人人数上限的道具，同样只能打开一次；蓝色宝箱被打开的话，就视作完成关卡，每次进入迷宫都会重生，第一次必定装着剧情相关物品，之后则会随机装着各种道具。

每个关卡的最后都会有一只 BOSS 在等着玩家挑战，将其击败后会获得“XX 的证明（～のあかし）”，可以拿去换钱。但是关卡并非只要击败 BOSS 就好，很多关卡都会有支线任务或隐藏任务，将这些也顺带完成的话，就可以获得更加丰厚的奖励。



迷宫地图

进入迷宫冒险时，下屏地图会显示许多有用信息：红色为魔物，绿色为电波人，白色为 NPC，黄色实心为未打开的宝箱，黄色空心是已经打开的宝箱。很多时候，看着下屏可以更好地发现一些隐藏的道路、隐蔽的宝箱和难以被发现的 NPC。



暂停菜单

在岛屿或关卡中按 Y 键就可以打开暂停菜单对当前的冒险队伍进行各种设定。

アイテム

道具。最主要的功能就是在迷宫中让电波人回复 HP 或者解除异常状态，还可以让电波人食用果实来提高基础能力。在岛屿的时候，则可以用“しまヒロビ－ロ”来扩大岛屿面积。

とくぎ

特技。让电波人在战斗外使用特技来。一般只能使用“お得”类的来获得增益效果，以及使用“回复”类及“治疗”类特技来替代使用道具。

そうび

装备。本作既然以“传说中的装备”为主线，装备自然是游戏的一大重头戏。每个电波人都能戴上 6 件装备，装备除了能够提升基础能力外，还可以让电波人掌握额外的技能，像是吸收敌人 HP、保护同伴、降低敌人防御等等。对装备进行正确搭配，可以让电波人各自在队伍中担任不同的角色，使得战斗更加轻松。不想花时间去思考装备的玩家，也可以直接按“おすすめそうび”由系统直接帮电波人配好装备。

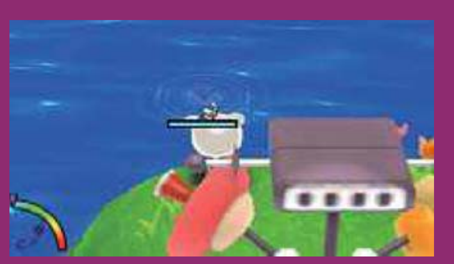


つりどうぐ

渔具。此处可以设置钓竿（つりざお）和鱼饵（つりエサ），之后便可以在有鱼影的水边钓鱼。按下 A 键抛竿，静等鱼接近，当鱼咬钩的瞬间会出现“Hit”字样，此时按下 A 键能大量扣除鱼的体力。之后进入拉锯战，上屏的左下角会出现一个浮动槽，玩家需要连按 A 键来扣除鱼的体力，但是又必须让指针保持在浮动槽居中的位置，一旦接近红色区域鱼线可能就会断掉。鱼的体

力归零后就能钓起来，既可以将其当作食物来提高电波人的幸福度，也可以把它卖掉来赚钱。白色的鱼影是稀有鱼，可以大幅度提高幸福度或卖到更高的价钱。

钓竿有不同的种类，高级的钓竿可以更轻松地吊起高级的鱼，而有针对性地使用鱼饵更容易钓到特定鱼类。在水边使用道具“つりばチェッカー”可以确认当前水域能够钓到的鱼类。



战斗

迷宫采取可见式遇敌，从魔物背后接近就有一定几率获得先制攻击的机会，反之则可能白白挨魔物一顿胖揍。本作的战斗采取回合制，敌我双方同时行动，按照速度值的高低决定攻击顺序。点击下屏的电波人可以直接指定其行动，包括攻击（こうげき）、使用特技、使用道具（アイテムを使う）、防御（ぼうぎょ）。不过大多数情况下，只要直接指定电波人的作战方针（さくせん）就能够取得胜利。作战方针共有以下几种。

作战方针	说明
がんばれ	优先用特技进行攻击。战斗中可以直接按 Y 键选择
せつやく	不使用特技，只使用普通攻击。战斗中可以直接按 X 键选择
かいふくゆうせん	HP 减少时，拥有“回复”类特技的电波人会使用特技，其余电波人继续保持用特技进行攻击
まもりをかためろ	全员进行防御，拥有“增强”类特技的电波人会用特技增强我方防御力
ピンチ!	全员使用道具或特技，对战斗不能的电波人进行复活、回复伤员的 HP 并解除其异常状态

除此之外，战斗中还有“逃跑(にげる)”的选项，逃跑有一定的几率失败，此时同样会白白挨揍。在剧情相关的战斗中，“逃跑”选项会变为“放弃冒险”。有些战斗坚持下去只会白白浪费回复药，放弃战斗也是一种勇气!

异常状态

战斗中有一定几率陷入异常状态。所有带属性的“攻击”类特技都可能让魔物陷入属性异常状态，除非用特技或道具治疗，否则这种异常状态会持续到战斗结束，每回合削减 HP 的同时，受到同属性特技攻击时伤害还会增加，让 BOSS 陷入这种异常状态可以提高 BOSS 战的效率。此外，游戏中还有中毒、麻痹等通常异常状态，这些异常状态经过一定的回合数可以自然解除。

异常状	说明
どく	回合结束时受到一定伤害，战斗结束也不会解除
もうどく	回合结束时受到大幅伤害，战斗结束也不会解除
やけど	受到火属性攻击时伤害增加，回合结束时受到一定伤害
みずびたし	受到水属性攻击时伤害增加，回合结束时受到一定伤害
かぜっぴき	受到风属性攻击时伤害增加，回合结束时受到一定伤害
どろだらけ	受到土属性攻击时伤害增加，回合结束时受到一定伤害
のろい	受到暗属性攻击时伤害增加，回合结束时受到一定伤害
かんでん	受到电属性攻击时伤害增加，回合结束时受到一定伤害
しもやけ	受到冰属性攻击时伤害增加，回合结束时受到一定伤害
マヒ	无法采取任何行动，一定回合后解除
眠り	无法采取任何行动，一定回合后或受到物理攻击时解除
ブラインド	命中率降低，一定回合后解除
突然死	进入倒数状态，倒数归零时即死

玩后感

游戏的主线流程不长，总共十个关卡，通关后会出现额外关卡，供高等级的电波人进行挑战，而本作也会渐渐露出其课金游戏的獠牙。高等级的电波人需要漫长的练级和频繁地转生，如果不课金会耗去大量时间。捕捉电波人时虽然会显示特技的名称，但是没有显示特技的具体效果，有些不便。游戏中虽然有钓鱼要素，但是可供钓鱼的地方过少，很多鱼饵都没有用武之地。



一转眼，2014年已经过去了一多半时间了，大家在这段时间以来，是否有过什么RP爆发的好事情发生呢？嗯，不管有没有，这辑我们都给大家做个讨口彩的话题——吉祥物。来和大家一起来说说游戏世界的吉祥物们。

文 马修　协力 掌机王全体编辑　美编 Juxi

※何为吉祥物

如果按照字面的解释，“吉祥物”是一种被人们赋予吉祥含义的事物，如中国结、双喜字等。随着时代的变迁和近现代外来文化的进入，“吉祥物”这个有着鲜明中国传统特色的词汇，也和Mascot（即本文所说的吉祥物）联系起来，有了代言角色的含义。以经典的米老鼠为例，提



吉祥物大检阅

到迪士尼大家自然会想到米老鼠。某种意义上说，这种商业性质的吉祥物更是代表了一个公司、一种品牌，而出于亲和力的考虑，吉祥物往往都被设计成卡通形象（当然也有非卡通）。

而电子游戏，虽然在其诞生之初只是当时的一些科学家们在早期电脑上顺手开发出的解闷东西，但其高速发展却是随着商业化而发展的。而作为需要大量原创角色的商业艺术类型，电子游戏出现吉祥物也是情理之中。我们收录的吉祥物，也都秉承着亲和力、人气度、官方认定、官方推广等标准，而收录的也大都以狭义的卡通形象为主。如果有喜欢的角色不在此中，也请大家轻拍砖，毕竟篇幅有限……（篇幅君：能不能别每次都拿我当挡箭牌？）

而游戏吉祥物的分类是非常多种多样的，我们这里将其划分为厂商吉祥物、游戏吉祥物、主机吉祥物以及跨界吉祥物，下面让我们一一道来……



首先来说一种相当大类型的游戏吉祥物，这种吉祥物本身便出自游戏，由于其影响力非常大，因此成为了厂商的吉祥物。在这类吉祥物中，大多数都是某款高人气游戏的主角，不过也有些是杂兵甚至NPC。值得一提的是，电视游戏发展至今，厂商之间上演了太多的分分合合，而有些吉祥物便也没有了往日的风光、甚至成为了老玩家的记忆……作为致敬，这些我们都一并收入进来。

光辉岁月的印记 侵略者



代言厂商：Taito



游戏厂商非常多，那么我们的吉祥物从哪说起？就从36年前的《太空侵略者》说起吧，因为日本游戏的辉煌正起始于此，这款在固定版面内以宇宙大战为背景的游戏，今天看来虽然是平淡无奇，但在当时，宇宙大战主题、防护墙带来的战术、乱入的飞碟以及计分系统等，令这款游戏充满了挑战性，研究如何获得更高分成为了各个街机厅的热门，甚至有专门的《游戏中心风暴》的漫画，并且培养的游戏高手中不乏田尻智这样日后足以影响业界的游戏制作人。不仅在日本，这款游戏还漂洋过海到了既是电子游戏诞生地也是当时游戏市场中心的美国并大受欢迎，在Atari 2600上移植后也不出意外地大卖，然后一大帮日本公司的太空大战主题的街机游戏跟着一起漂洋过海登陆到美国，其中包括任天堂及《大金刚》……

有如此重要的地位，Taito的吉祥物自然也来自于《太空侵略者》了，不过作为吉祥物的并非是那架没什么特点的飞机，而是侵略者，而且是处在最下层首先挨子弹的那种，所以说，起码在日本游戏界，吉祥物的元祖出自杂兵的说法是完全没错的。而在以后的移植版中，这个侵略者的形象的大特写也多次出现，而且经常和Taito的LOGO一起出现在街机专区等场所。虽然2005年Taito被Square Enix收购，但侵略者的吉祥物造型仍然作为Taito的吉祥物保留下来，更推出了一系列强化移植作甚至增加人物等新要素的新作，在2008年Wii上的《太空侵略者 复仇》还将系列移植以来的世界观反过来，操作飞碟和放出的侵略者来向欺负自己30年的地球复仇！足见SE对这个日本开山祖师级游戏的重视。

▼ Taito 的游戏中心有侵略者的图案。



曾经是“80年代的米老鼠”吃豆人

代言厂商：Namco



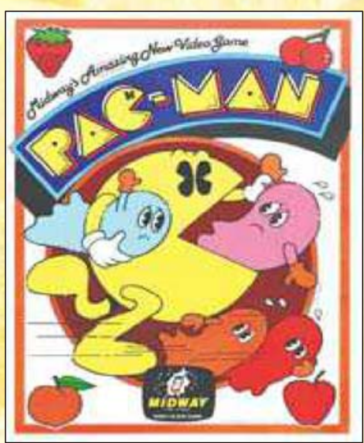
《太空侵略者》的成功，让当时跟风习惯的日本游戏厂商们掀起了太空大战大潮，其中既有任天堂的《雷达大作战》那样糟糕的，也有《小蜜蜂》这样优秀的。青出蓝而胜于蓝的《小蜜蜂》让Namco也一跃而成当时日本的著名游戏厂商。尽管如此，时任Namco视频游戏负责人的岩谷彻还是有着危机感，认为这些紧张刺激的游戏很难吸引女性群体。于是岩谷彻在几乎全日本的游戏公司都在做太空大战的大潮中，孤独地转换思维，从女性的角度去切入思考。

最终岩谷彻的思考结果是：女性对吃很感兴趣。接下来考虑操作，鉴于新人上手问题，岩谷彻对其的定位是只用四个方向、完全不用按钮，将操作最大简化，但节奏一定要紧张紧凑。而敌人也别狰狞，最好是多彩可爱的东西……当一系列的企划出炉后，起码在公司的女性员工，成功被这个别具一格的游戏创意给吸引了。而就在为游戏主角到底做成什么样而陷入思考时，一次披萨外卖送来时掉了一丫的披萨给了岩谷彻以启发，本身是食物又像个张大嘴的吃货，简直是太切合“吃”这个主题了！在接下来的开发中，也有要不要为加眼睛的考虑——当然这个提案最后被否决了。

总之，这款看起来非常简单但又非常容易沉迷的游戏，在制作人岩谷彻以及程序员舟木茂雄、音乐制作人甲斐敏夫等8人团队历时一年的开发后，终于面世。关于《吃豆人》的开发的幕后故事还有很多，比如4个幽灵原本都打算做成红色、曾打算做避难场所、不同的幽灵其实有各自的行动方式等，因为我们主要说吉祥物，这些就一笔带过了。值得一提的是，在游戏开发时，吃豆人的名字最早被设定为Pakkuman，Pakku即咀嚼的声音，后来为了让名字吸引年轻人便改成更容易上口的Puckman，后来在由Midway将《吃豆人》引入美国时，鉴于Puck改个字母就变糙话以及美国年轻人丰富的恶作剧精神的现实（今天也是如此），便把Puck改成了Pac，大概是Midway此举提醒了Namco，因此在以后的移植和续作中，吃豆人就都变成了Pacman。



▲改名前的《吃豆人》。



▲ Midway 引进到美国改名后的《吃豆人》。

在卡通游戏角色不计其数的今天，我们很难想象当年《吃豆人》在各种太空大战中游戏带来的清新气息与震撼，惟一可以肯定的是，《吃豆人》的人气完全不输于之前的《太空侵略者》和《小蜜蜂》，而由于吃豆人本身是个角色，因此围绕这个缺了一丫的披萨，相关的动画、音乐等周边都纷纷出现并受热捧，在美国的销售额甚至直逼本土的老牌卡通明星米老鼠，Midway的副总裁斯坦利曾称吃豆人为“80年代的米老鼠”。而在游戏领域，Atari 2600、FC这两个时代的最具人气主机也都移植了《吃豆人》。当然，由于树大招风，围绕着吃豆人的版权问题，Namco也没少与人打官司。

然而令人沮丧的是，尽管随着游戏技术的进步，吃豆人的形象也得以完善，并有了吃豆人小姐等的同类，但其人气却也随着形象的完善而日渐滑落——二者之间当然没有直接联系，但游戏技术飞速进步时，更多的新游戏纷纷诞生，更特色的角色、更新颖的玩法都让这款在技术极其有限的世代达成精妙平衡带来充分乐趣的老前辈黯然失色，尽管后来推出了横版甚至3D，但人气与后来的马里奥、索尼克等都无法比拟，曾经被称为“80年代米老鼠”的吃豆人最终成为了游戏大家庭一个并不起眼的角色，但其带来的影响仍然巨大，使得Namco以及今天的BNGI，也一直把这个曾经带来世界性销售热潮的形象作为其公司的一个吉祥物。


▲3D化后的吃豆人。

星光大道的游戏明星 马里奥



代言厂商：Nintendo

马里奥不是最早的游戏角色，也不是最早足以为厂商代言的游戏角色，但马里奥巨大影响却无可匹敌。和很多精心绘制、用心包装、大规模宣传炒作的后辈们不同，马里奥当年是作为一个临时替代品、且向有限的机能妥协之下的产物。这个我们在FC的三十周年专题中也有提到，就是因为之前任天堂往美国推广的街机游戏《雷达大作战》素质太差导致大量积压，在美国推广任天堂游戏业务的山内溥的女婿荒川实的意见除了更换游戏，别无他法。但当时任天堂都在忙家用机的开发和Game & Watch游戏的制作，完全抽掉不出人手来开发新游戏。

时任第一开发部长的横井军平索性将此重任交给了给街机画框体图案的美工宫本茂，而宫本茂也乐于学习游戏开发，开发的是当时相当有人气的美国动画《大力水手》改编的同名游戏，结果版权上出了麻烦，可荒川实那还眼巴巴等着换基板呢——时间就是金钱这话可是真的。别的不说，先换马甲吧：把《大力水手》的形象都换成原创！

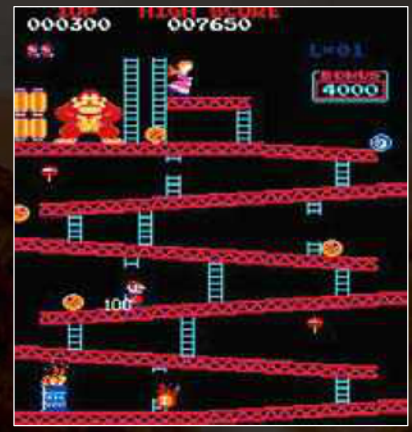
当时宫本茂的本职就是美工，给角色们换个马甲还是很轻松的：将欧利瓦换成了其他金发女性，反派布鲁托则参考《金刚》换成了超大的猩猩——这个两个角色的动作简单，换起来都容易，真正难的是主角，必须要考虑如何在16×16的像素中表现出一个活灵活现的主角，最终宫本茂用四个特点达成了毫不违和的妥协：1.胖子，只有胖子才能将像素更有效地利用到；2.帽子，省去了用有限的像素设计头发的麻烦；3.背带裤工装，最关键是能体现手臂的摆动；4.胡子，解决了脑袋上完成了帽子、眼睛和大鼻子后剩余像素表达嘴巴的紧张问题，便由浓墨重彩的胡子解决。最终连菠菜也换成了锤子。

在设计之初，游戏是逃跑躲避型的，后来宫本茂以“圆桶滚来时你会怎么做”的思考增加了“跳”，一个看似微不足道的举动，却改变了整个游戏乃至未来业界的走向，而这也足以让《大金刚》名垂青史——当然这些是后话了，因为当时作为首个加入跳的设定，宫本茂还是颇有第一个吃螃蟹的感受的，心里的忐忑可想而知。Debug完毕，这一批游戏基板便火速运到美国时，急到甚至没给角色们想名字，宫本茂直接以“Jumpman”为主角做暂名，起名的事就交给美国那面的员工吧。

美国的员工们收到货便在仓库连夜为街机更换基板，一边忙一边聊游戏、聊命名——宫本茂的聪明之处在于没有在游戏中显示人物名字。于是大猩猩直接用标题命名，女主角则参照仓库经理夫人宝丽命名为保琳，宝丽对自己的名字用到游戏中还是很乐于接受的，而经理杰姆斯虽不反对，但也请大家别拿自己名字开涮，于是起名陷入了一个僵局，接下来就是任天堂未证实但坊间广泛流传的段子了……

大伙正忙呢，意大利籍的房东马里奥·西格尔又来催房租了，大叔大概这次火气大说话难听。导致他走后员工们的聊天主题从给角色起名转到黑房东大叔上——意大利人的帽子很有特点，类似于赵本山戴的那种但上边要宽大些，国内一些意大利餐厅的店员便会戴此种帽子，房东马里奥也一样，而且同样留着大胡子，而且因为胖所以也穿着吊带裤，且同样是红帽子红背带裤——这大叔简直是自己对着海报玩COS，最终大伙便连出气带恶作剧，把游戏中人命名为“马里奥”。





▲ 1981 年的《大金刚》中，可以看到当时马里奥的模样。

不过“马里奥”这个名字只存在于宣传海报上，直到后来移植到FC上，才出现以M简写的马里奥名字。而马里奥这个名字正式出现，则是到两年后、也就是1983年的《马里奥兄弟》中，这个时候不仅有马里奥，还有了路易。

从《大金刚》到《马里奥兄弟》，宫本茂为任天堂的游戏赋予了前所未有的创意，像《大金刚》的跳跃动作、《马里奥兄弟》的双人合作及互相坑害等。而后在1985年，原本抱着最后一搏的宫本茂开发的《超级马里奥兄弟》，这部里程碑作品不仅彻底奠定了FC的第三世代家用机的霸

主地位，也成就了宫本茂，更彻底确立了马里奥的吉祥物地位，从此，几乎每部任天堂主机的首发，我们都能看到马里奥相关作品的护航，

而在越来越多的作品中，马里奥也不再局限于水管工的身分，裁判、棒球手、赛车手、网球手、医生……至于当年的房东马里奥·西格尔，也成为了著名的房地产开发商，当《西雅图时报》在采访中在问及“马里奥”命名事情的真伪时，马里奥·西格尔笑着回答：“你是不是以为我还在等我的版税支票呢？”



▲左边的据说是年轻时的马里奥·西格尔，大家只能想象下其中年以后发福的样子和马大叔有几分相似了……

小透明吉祥物 艾利克斯·基德

代言厂商：SEGA

比起至今仍大名鼎鼎的马里奥，这个叫艾利克斯·基德的所谓吉祥物的存在感，简直如空气般透明，倒不是表现不佳，而是自己的地位被后来者取代了，它所属的公司是世嘉。



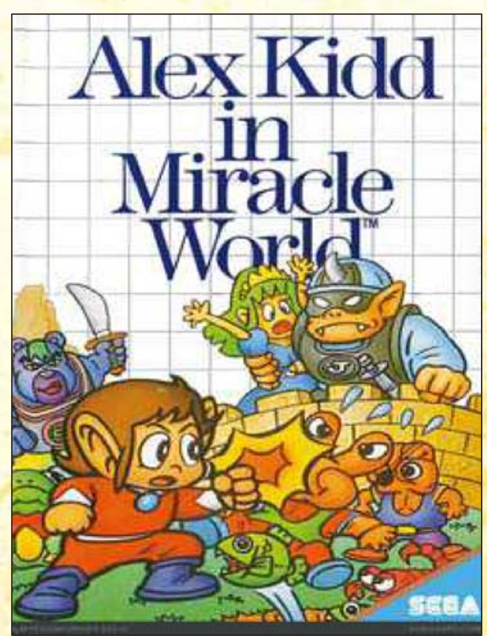
▲艾利克斯·基德和游戏画面。

提起世嘉的吉祥物，大家都会立刻想到索尼克，而索尼克是诞生在MD上的，在此之前世嘉也是推出家用机的，如FC同时代的SEGA Mark Ⅲ，在那个对手任天堂有招牌吉祥物马里奥的时代，世嘉当然要塑造自己的吉祥物，于是，一个被命名为艾利克斯·基德（Alex Kidd）的红头发半人半猴的少年被设计出来，于1986年的世嘉游戏《艾利克斯·基德 奇幻世界大冒险》中首次登场，获得了几乎不输于马里奥的人气，并拥有了小说和漫画等衍生周边，尽管世嘉并没有称其为吉祥物，但在当时的游戏角色中，卡通的、拥有高人气、跨各种平台和游戏的艾利克斯·基德，已然成为了非官方的吉祥物。

在游戏中，艾利克斯·基德是一个行星上的孤儿，特殊的生存环境让他练就了能控制大小以及击碎岩石的拳头的本事，而在后来行星发生叛乱、王子和王子未婚妻被绑架，艾利克斯·基德才知道自己原来也是这个行星的王子，于是为了拯救弟弟和国家，艾利克斯·基德挺身而出，当起了孤胆英雄……

若对比剧情，会发现其故事的曲折饱满远胜于同期的马里奥那千篇一律的水管工救公主的故事，这也是艾利克斯·基德能拥有不少漫画及小说等相关周边的重要原因。但游戏的最基本的要求是好玩。所以在“《马里奥》系列”不断寻求新的玩法新的乐趣时，艾利克斯·基德相关的游戏却大同小异，因此人气也迅速下降。

最终，鉴于SEGA Mark Ⅲ 败给FC的事实以及艾利克斯·基德越来越低迷的人气，世嘉在16位主机上重新塑造新角色，就是后来的索尼克，索尼克不负设计者的厚望，成为了一度与马里奥人气平齐的卡通游戏角色乃至游戏公司的代言人，而艾利克斯·基德，尽管其后也在世嘉主机上推出过相关游戏，但完全没有了早年在SEGA Mark Ⅲ 上的风光，成为了一个普普通通的游戏角色。以其为主角的游戏到1990年的《艾利克斯·基德在忍者世界》之后便再无新作，除了2001年DC的《世嘉嘉嘉》中露个头外，2014年5月的《索尼克与世嘉全明星赛车》中也仅以隐藏造型的方式露了个脸。



官方指定的打酱油吉祥物Konami君


代言厂商：Konami



▲《Konami 世界》的封面，戴红帽子的哥们就是 Konami 君。

这里我们来说Konami，作为老牌的游戏厂商，又合并了Hudson这样同时期发展的老牌游戏公司，Konami旗下并不乏人气角色，兵蜂、五右卫门、西蒙、魂斗罗二人组、斯内克……而作品更是车载斗量，这样的一个要历史有历史要未来有未来的游戏公司，想找个游戏代言人来做吉祥物的难度可想而知，因为大家都很有人气，都很厉害，选谁对其他的都不公平。还好早年Konami做了一款以厂商为主角名的游戏《Konami世界》，共在FC上推出两作，以Konami知名游戏角色被抓被困为背景，让Konami君以及Konami小姐踏上征程，一边解救名作的英雄，一边在救出英雄们的帮助下开启能力。

和很多吉祥物不同，Konami君早期纯粹是凑热闹打酱油用，在早期的Konami游戏如《火箭车》、《金刚2》、《七宝奇谋》等游戏中客串登场。直到1988年的《Konami世界》种，才以主角身分登场，而且厂商很厚道地给Konami君配了一个搭档Konami小姐，二人一个擅长拳打、一个擅长脚踢，倒也配合默契，然而其表现也仅仅是两作《Konami世界》，其后继续打酱油跑龙套。尤其值得一提的是，2001年GBA上《Konami疯狂赛车》这款类似全明星大集合的游戏中，Konami君不仅没作为主角登场，甚至连名字也只是出现在邀请函的落款中。



▲《Konami 世界》中登场的 Konami 小姐。

以厂商命名的吉祥物。Konami君就可以说是独一无二的；然而作为官方钦定吉祥物竟然长时间打酱油到存在感极其低下，Konami君也算创了又一个游戏圈子的纪录了。



▲ 1986 年的游戏《火箭车》，当车辆坚持到赛道某处还未撞毁过时，左面就会有 Konami 君举着小旗飞过。

最弱也最可爱的敌人史莱姆

代言厂商：Enix、Square Enix



史莱姆是个杂兵，而且是日本国民级RPG的《勇者斗恶龙》的最初杂兵，因为陪伴玩家走过了最艰难的起步阶段（也可以说最早被屠杀）的怪物种族，受到了玩家的极大欢迎。当然，如果仅仅供玩家在最初时候找闷子练级，那史莱姆还真不是惟一的，而史莱姆能以最弱杂兵的身分名列吉祥物榜，其还有个重要的原因：可爱。没错，就是可爱，别光对现在这个看



渐行渐远的觉醒者 炸弹人

代言厂商：Hudson



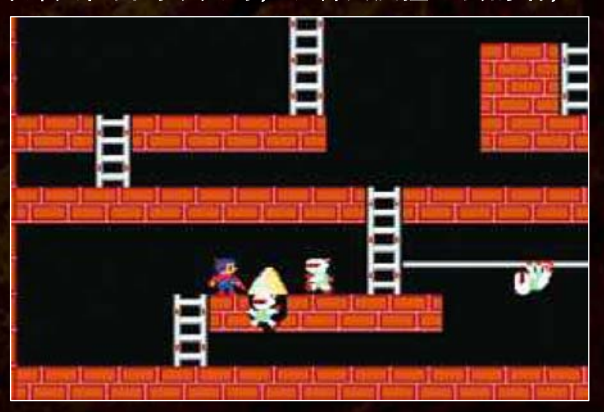
《炸弹人》于1985年发售，若论影响，《炸弹人》比起早自己两年的Hudson移植的《挖金者》，其在公司中的地位是要差上不少的，因为《挖金者》的热卖直接让Hudson成为当时一线第三方厂商，而《炸弹人》在当时充其量算是借着《挖金者》的热度而用游戏中的其他角色打造的一款沾光游戏，炸弹人在《挖金者》中，便是以大批出现的、阻挠主角的机器人。尽管开发《炸弹人》的出发点有些压榨剩余价值的感觉，但开发者高桥利幸（也就是以按键速度闻名的高桥名人）却在游戏中注入了相当多的创意，丰富的怪物、架构不同的迷宫以及各种各样的道具，甚至还有让玩家体会到无敌爽快感的东西，使得该作亦得以大卖，虽说一开始很可能是沾了《挖金者》的光，但后来却完全是其高素质带来的高评价。后来，《挖金者》再无续作，而“《炸弹人》系列”却枝繁叶茂，已然成为了一个庞大的系列，而系列中的类型除了初代那种在固定版面中放置炸弹炸怪物的动作类型外，还有加入跳跃要素的侧视点的动作类型，以及A·RPG、RPG、PUZ等多种类型，并增加了脚踢、投掷炸弹等的能力，更有摩托车之类的骑乘工具，并有了炸弹人星云的家乡，以及多种颜色的同类们。还有以游戏为蓝本的动画《炸弹人捷斯特》以及各种玩具周边……

然而就如我们前面所说，刚才出道时炸弹人还是Hudson版《挖金者》中的角色：游戏中只有两种角色，一种是主角，一种是敌人，而炸弹人便是那种杂兵级的敌人。而且和《挖金者》的同类具有那种让别人碰了就死的逆天能力不同，炸弹人在面对敌人时，硬着头皮撞上去的话，死的会是自己。在游戏的设定中，炸弹人是地下帝国工厂中制造炸弹的机器人，而在这些机器人中有一个传言，那就是如果上到地面，那么机器人就可以变成人类，于是我们的主角便以逃离地下帝国最终到达地面为目标开始了长途奔逃之旅。不过想逃跑可没那么容易，通往地上的层层迷宫中拥有着各种怪物和砖墙磊成的障碍，甚至连通往上一层的大门都被砖墙封住，好在炸弹人本身拥有制造炸弹的本事，在一路冒险逃亡中不仅凭借着炸弹一次次化险为夷，还掌握了诸如连续释放炸弹、定时炸弹、穿弹穿墙、不怕炸等众多本事。



▲ FC 版《炸弹人》。

从动作游戏的发展来说，《炸弹人》其实正处于固定版面和卷轴之间的过渡，在《炸弹人》之后没多久，电子游戏领域以《超级马里奥》为里程碑，开始了横版卷轴平台动作游戏的新纪元，而Hudson也直接以高桥名人为主角开发了《冒险岛》，但是初代《冒险岛》的关卡重复率高且流程冗长，导致其在同类游戏中无法成为翘楚，尽管续作中加入了骑乘恐龙甚至类似RPG的设定，但此类游戏已然是众强林立，反倒是《炸弹人》凭借初代的口碑和之后一代代的认真制作维持着良好的口碑。在前辈《挖金者》因为版权问题无法出续作、而后来者《冒险岛》又陷于同类型游戏的胶着战中，因此独树一帜并大受欢迎的《炸弹人》成为了非常具有特色的游戏系列，而且厂商不断为其开发出新的类型和玩法，多名玩家对战的乐趣尤其令人津津乐道，并且其创意还被一些厂商抄去同样引起了巨大反响。不过今天的Hudson已经被Konami收购，而作为一个时代的标志，炸弹人亦是渐行渐远。



▲《挖金者》中以敌人身分出现的炸弹人。



▲初代《炸弹人》的海卡带图，可以和现在的炸弹人对比下。

脸的世界失望，早在20多年前，这个看脸的社会就让杂兵级的史莱姆成为了赫赫有名的“《勇者斗恶龙》系列”的代言人。

在提到史莱姆的设定时，制作人堀井雄二曾直言受到PC游戏《巫术》中一种粘液怪物的启发，当把这个提议说给人设鸟山明后，大师便用一个水滴的轮廓加上有趣的脸，成就了这个超经典的杂兵。其实早年的小说中，史莱姆在以往的艺术作品经常被描写为大量出现，而且大多以未知且吞噬一切的恐怖粘液形象出现，甚至于在2005年的《超级大战争DS》中，以史莱姆为原型的海利姆都是足以直接吞噬秒杀战车群的恐怖单位。而《勇者斗恶龙》中的史莱姆，则借助于鸟山明大师的妙笔，一扫一直以来的恐怖戾气，成为了一个系列乃至一个公司的代言吉祥物。

其实在系列中，史莱姆家族还相当庞大，大到成为一个单独的种群，有长触须回复的，有软趴趴一滩的，有金属液体材质见人就跑的，卷着小战刀当骑士的。还有好几个史莱姆叠罗汉成的塔、一大堆合成的史莱姆王……可以说是家族庞大人丁旺盛。但最有人气的，依旧是我们这里说的那个最初被玩家虐杀升级的水滴状的史莱姆。

▲初代的史莱姆。

事实上，在开发《勇者斗恶龙》这个日本游戏市场乃至家用机上还没有过的游戏类型时，堀井雄二也好，鸟山明也好，都不会去惦记其中的某个初级小杂兵的命运，更要考虑的是如何让这款RPG在一众动作与射击的游戏中脱颖而出，当游戏大获成功开发续作时，大概也没想到能成为这个系列的吉祥物的，竟然会是最初级的杂兵。

其实从游戏类型上说，史莱姆成为吉祥物有其必然性，“《勇者斗恶龙》系列”作品尽管很多部之间都有联系，但毕竟不是同一批主角，而吉祥物的基本特点之一则是要求几乎全勤，于是主角们被PASS，尽管各路NPC近乎全勤，但比起初期就各大家带来深刻印象的史莱姆，不仅登场时间落后，造型也远不如其亲切。而和其他RPG游戏相比，也不得不说《DQ》的主视点战斗画面也成全了史莱姆的人气，因为面对面的角度，大家才能把史莱姆的可爱与滑稽尽收眼底。

《勇者斗恶龙》的高人气带来的同样是各种漫画玩具等周边的盛行，不过在漫画中，即便史莱姆已经贵为系列吉祥物，但最弱杂兵的现实还是摆在那，所以基本没享受到像样的待遇；反倒是周边领域，出了不少有关史莱姆的玩具和文具等物品。而Enix在认识到史莱姆的高人气后，便也着手包装史莱姆的吉祥物形象起来，不仅让史莱姆在5代成为同伴，更在后来纯怪物战斗的《勇者斗恶龙 怪兽篇》中，将史莱姆设定成首个主动帮助玩家的怪物，和初始迷宫地图上那些初级的史莱姆杂兵一起，带着玩家迈出了开头最重要的一步。2004年，史莱姆又在《DQ & FF 富豪街》中，和龙王、陆行鸟、克劳德等两大系列的人气角色同台竞技“富豪街”。而在到GBA末和NDS时代，官方更推出了完全以史莱姆为主角的“《史莱姆大冒险》系列”，不仅可以操作形形色色的史莱姆，更可以感受到那拥有智慧和文明的史莱姆王国。作为游戏玩家，你可能叫不出“《勇者斗恶龙》系列”各代主角的名字以及各作的系统进化等，但你肯定会知道，系列历作都有最初最弱的、名为史莱姆的怪物，因为，它是“《勇者斗恶龙》系列”乃至Enix无可取代的吉祥物。



▲《史莱姆大冒险》系列。



蓝色机器少年的正义之战 洛克人

代言厂商：Cpacom

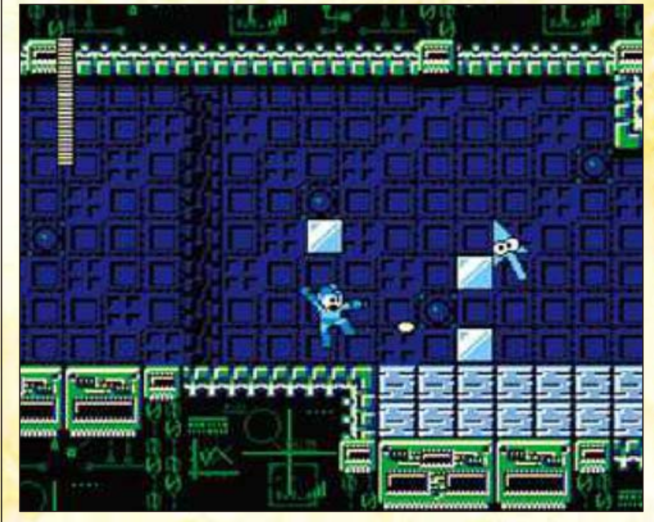
1987年，任天堂的FC进入了完全成熟期，作为第三方厂商之一的Capcom，则和众多第三方厂商一样，业务用街机和家庭用FC上双管齐下，当时在Capcom的业务用街机游戏《街头霸王》开发项目中担任人设和插画的年轻画师稻船敬二，在工作了一个月后，被调到了家用机游戏部门，加入藤原得郎的新作开发组，制作一款融合了射击与动作的横版卷轴游戏，而稻船敬二为主角绘制的原创角色，便是大名鼎鼎的洛克人。

在只有2D表现的年代，游戏制作人的选择很有限，而融合射击与动作在当时也不算新鲜，关键是如何做得有特色，事实上现在我们回忆FC时代的同类游戏中，会发现《洛克人》区别于《魂斗罗》等游戏的一点，便是卡通，而且主角的机器人身躯以及短裤造型颇有向手冢治虫大师致敬的感觉，可以说是在阿童木之后，日本ACG史上又一个的少年模样的短裤机器人，不同的是，这个是蓝色的机器小英雄。关于颜色，据稻船敬二后来说，蓝色的提案其实是其他同事提出的，但作为人设的稻船敬二怀疑这颜色是否会让人不舒服时，提议者称蓝色在FC的画面中会更醒目，于是实际做出预览效果后，发现的确有醒目感而卡通形象并没什么不舒服后，才通过了这个设定；而为了不至于出现蓝色的人喷出红色火焰这样奇怪的视觉效果，稻船敬二又给洛克人增加了得到新武器变颜色的设定。

可以说，洛克人的外形有着极强烈的时代特征，而在剧情设定中，洛克人最初也不是什么战斗英雄，而是莱特博士给自己做的一个清洁机器人之一，从采用小男孩的外型而非女仆来看博士是一本正经的，而莱特博士给这个机器人起个非常摇滚（Rockroll）范儿的名字——洛克（Rock），还赋予了其自主思维，结果在这个机器人目睹了威利博士搞破坏后，便自告奋勇去维护世界和平，莱特博士大受感动，给他增加了一大堆听起来就很了不得的能力，比如破坏跑、飞拳、压缩太阳能的热弹等，不仅如此，如果干掉了别的很牛的战斗机器人，还可以换上被对方的武器。于是，从清洁机器人改装的战斗机器人的高科技大冒险于1987年拉开，一个波澜壮阔的大系列也由此开始。



▲初代的六大魔王。





▲ 1 代和 10 代，画风的再度回归。

官方给洛克人设定得很厉害，而实际游戏中洛克人也比那些被外星人撞一下就死的魂斗罗战士等要强一些，可冒险的地方更加凶险，一招疏忽导致殒命的情景数不胜数；不过Capcom做游戏在难度的把握是炉火纯青的，一方面上手略有

难度保持玩家的不甘心，一方面让玩家掌握规律后克敌制胜获得成就感，然后难度递进增长……尽管整体难度高，但并不过分，加上动感的音乐和严谨的设定，一旦熟悉游戏之后，玩起来会有酣畅淋漓的爽快和成就感。而且洛克人的敌人们也都各具特色，原本设定了八大魔王，但因为容量问题变为6个，直到次年解决了容量问题，八大魔王才凑齐。

围绕着《洛克人》元祖系列的世界观，官方也推出了《X》、《Dash》、《EXE》、《Zero》、《ZX》和《流星洛克人》这些衍生系列，更加帅气的主角们在或继承或平行的世界观中，展开一次又一次的冒险，而系列的玩家也因为这些不同风格的衍生系列而大量增加。然而最元祖的蓝色的机器少年在1996年的第8作之后鲜有露面，直到2006年初代在PSP平台以Q版姿态重制为《洛克人洛克人》才再度出山；而后的2008年和2009年，元祖系列在当时的三大主流家用机平台PS3、Xbox 360和Wii接连出了第9、10两作，洛克人也挟往日余威再战三大平台，尽管FC复古风格引来不少非议，但元祖系列的严谨和难度把控还是一点没变，完全继承了元祖系列最精髓的乐趣。

可惜的是，随着系列制作人的稻船敬二的离职，原本枝叶繁茂的“《洛克人》系列”便再无新作。而一度作为Capcom代言形象的洛克人，在经过曾经的漫画、玩偶等各种周边光环环绕之后，也归于沉寂。在游戏名角如云的Capcom，洛克人这个卡通形象依旧是吉祥物；与此同时，稻船敬二也在开发着《洛克人》的精神续作……



▲即将在《任天堂全明星大乱斗》中再度出山的洛克人。

驰骋的大黄鸟 陆行鸟

代言厂商：Square、Square Enix



就像史莱姆之于《勇者斗恶龙》和Enix，陆行鸟是“《最终幻想》系列”乃至Square的吉祥物。不过与史莱姆不同，陆行鸟并非以敌方身分登场，所以不会被玩家一次次干掉刷经验值，其本身涉及到的是乘物、迷你游戏、NPC、召唤兽这些。而角色设定上，陆行鸟是一种大体型、长腿长脖子以及有着宽大喙的大型鸟类，和鸵鸟一样翅膀退化到不善于飞翔但奔跑极其厉害。不过在早期，机能限制之下。不用说陆行鸟这种乘物，连主角们都没法享受真实比例资格，所以陆行鸟这种往往便也以成为一种和人类差不多大且看起来比较有趣的鸟类。

陆行鸟在《最终幻想Ⅱ》中加入，以后便在系列中成为了全勤的吉祥物，甚至连最早被贴上“最终幻想外传”标签的《圣剑传说》中都有登场。而随着历作的累积以及，陆行鸟的家族也越



▲可爱的陆行鸟也扮演过多种职业的角色哦。



▲《FF Ⅻ》的陆行鸟骑士。

发庞大起来，黄的、白的、黑的、红的、绿的、水色（有记载但未登场）、小的、胖的……尽管大多数看着像鸵鸟，但也有黑色陆行鸟这种会飞的物种存在，不过和前面说的史莱姆一样，其中最具代表性的，还是普通的黄色鸟。其实在2代刚登场时，陆行鸟就是白色的，后来的作品才改成黄色，从此黄色成了陆行鸟中最常见的品种，当然在GB的《圣剑传说》中因为主机本身就是黑白显示使得陆行鸟没法显示黄色。

在《最终幻想Ⅱ》的游戏中，陆行鸟最初是以传说中的生物出现在旅人的回忆录中，当然，其未知神秘的身分随着玩家的入手而不再神秘，而陆行鸟一族也在“《最终幻想》系列”中越发庞大起来，尤其是大众到用野菜呼吁能吸引驱使的地步，还有人将陆行鸟驯化饲养起来，不仅有了出租陆行鸟的业务，甚至有专门的陆行鸟牧场。普通的陆行鸟尽管战斗能力一般，但作为坐骑，则充分显示了其优点——不仅速度快，甚至还能回避战斗，连藏在沼泽中凶残的米德加大蛇碰到载人疾驰的陆行鸟也都只能望鸟兴叹。

早年陆行鸟的鸭子般卡通造型一直维持到了6代，从7代开始真实比例化后，陆行鸟也越发真实化起来，在《FFⅫ》中甚至出现了驮着铁甲骑兵、本身也被罩上面甲的战斗坐骑用陆行鸟，也算是把这种大体型且奔跑速度快的陆行鸟的价值给开发到最大了。

当然，真实比例不会给陆行鸟增加吉祥物的筹码，真正让陆行鸟成为吉祥物的，除了早期那傻傻的造型外，还有后来与真实化并立的一种Q版造型，这种可爱的Q版造型鸟享受的是真正的吉祥物待遇，不仅有各种相关周边甚至专门的网站，更有《陆行鸟赛车》、《陆行鸟不可思议的迷宫》、《陆行鸟大陆》、《陆行鸟的魔法绘本》等专门为其打造的游戏，而在前面提到的《DQ与FF 富豪街》种，陆行鸟也是作为卡通吉祥物与史莱姆同台演出。在Squae和Enix早已合并为SE的今天，陆行鸟和史莱姆成为了SE并立的两大吉祥物，而SE，也成为为数不多的拥有两个吉祥物的游戏公司。



▲陆行鸟和莫古利。



▲陆行鸟、史莱姆以及众多来自《FF》和《DQ》的角色们。

疾驰的音速刺猬 索尼克

代言厂商：SEGA

如果说能匹敌于马里奥的厂商吉祥物，那非索尼克莫属，尽管如今早已今非昔比，但是起码曾经在主机大战中，作为主机吉祥物的索尼克，是和马里奥平起平坐的。

接着前面的艾利克斯·基德的说世嘉，艾利克斯·基德败给马里奥的原因很多，除了游戏本身一作接一作缺乏新意，作为吉祥物本身名字太长也有关——既然打算出搭载16位元处理器的新游戏机，那个之前那个人气下降得差不多的老吉祥物艾利克斯·基德就该废弃了，新的吉祥物则交给当时的世嘉第八开发部（简称AM8）来设计。而设计的要求之一，是与马里奥区别化——

之前的艾利克斯·基德算是正面对抗的失败，而区别化则是自家再度一炮打响最终比肩马里奥的最可行办法。

吉祥物的设计方案很快出来了，其中包括狗、狼、犰狳、兔子以及穿着睡衣的老头……总而言之，在区别于马里奥这个大前提下，各种设计方案都跃然纸上。最终确定下来的，是大岛直人设计的“针鼠先生”（Mr.Needlemouse），然后和程序员中裕司及游戏制作人安原弘和一同对针鼠先生进行细化。如将种类定性为刺猬、采用SEGA LOGO的蓝色作为其主色，加上迈克尔·杰克逊的鞋子等，确立下来这些标准后。AM8的一支以《Sonic The Hedgehog》为开发目标的15人团队成立了，这支团队由中裕司领衔，将团队命名为“Sonic Team”，开始了这款特别游戏的开发进程，由于主角已经被定性为刺猬，而其中主角也干脆被命名为了刺猬索尼克（Sonic The Hedgehog），也就是说，游戏直接以主角命名。

1991年6月23日，游戏发售，相比于“《马里奥》系列”的技术流打法，《索尼克》更倾向于高速疾冲型的爽快。而有着蓬勃朝气和桀骜不驯气质的主角刺猬，也和憨厚大马里奥大叔形成了鲜明的对比，加上MD本身16位机展现出的高速卷轴下的漂亮画面以及特色爽快的过山车回转和加速道等，使得《索尼克》获得了美国市场的热烈追捧，最终434万的销量中，有300万来自于美国。而这个成绩也再度奠定了世嘉MD的主流地位，尽管在后来和任天堂的直面对决中再度处于下风，但其本身的成绩还是证明了其价值。而与上一个不尽人意的吉祥物艾利克斯·基德比，《索尼克》的续作在保留初代精髓的基础上，再度创新突破，增加了新的角色——双尾狐狸特尔斯，不仅玩法出新，还有了双人模式，游戏更达成了600万的销量。



除了MD，这个带有美式风格的刺猬还在世嘉的GG以及后来的SS、DC上出现，作为吉祥物，索尼克虽然没像老对手马里奥那样扮演多面角色，但也向动画、电影领域出击过。而以索尼克为标志，世嘉的MD的游戏也凭着自家独特的风格在游戏领域占据一席之地，即便没当老大但也是让任天堂时刻都要提防的劲敌。而在之后到2001年的整整10年，世嘉的主机上不乏《樱大战》、《梦游美国》、《Nights》、《莎木》这样的大作，诞生了诸如真宫寺樱、玲莎花等人气角色，但1991年那个高速奔跑的刺猬的吉祥物地位仍然没被动摇。

2001年，随着世嘉正式退出硬件主机的角逐与纷争，索尼克也将要寻觅新的冲刺的平台，而无论是诞生时即针锋相对的任天堂，还是后起之秀的索尼，这些厂商的主机上都有了索尼克奔跑的身影，甚至有了跨多平台的作品。不过如果比较会发现，《索尼克》的游戏更多地出现在任天堂的主机上，而任天堂亦放下昔日的针锋相对，不仅打开大门欢迎，还直接将索尼克奉为座上宾。2008年，一直在奔跑冲刺的索尼克，继2003年的《索尼克大乱斗》之后，再次迎来了它的一次临时转职，在《任天堂全明星大乱斗X》中，除了熟悉的任天堂明星角色，昔日针锋相对的索尼克也位列其中。同年，由任天堂和世嘉这对曾经的对手联合推出的《马里奥与索尼克 北京奥运会》以及2009年的《冬季奥运会》里，索尼克和马里奥这对昔日对手更是联手出演。



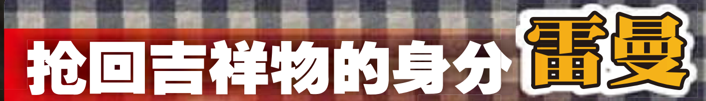
▲《索尼克》、《马里奥》两大系列明星的运动场较量。

时光荏苒，如今索尼克已经诞生23年，而世嘉退出硬件纷争、索尼克在世嘉以外主机平台驰骋冲刺，也有13年多了。现在的世嘉已然成功转型为软件商，《如龙》、《初音》等已成为现今世嘉的代表作，而《索尼克》尽管还有任天堂帮提携着，但在生父离职、厂商对其缺乏重视以及市场受众群体严重小众化等各种综合因素下，其人气早已大不如前，不过索尼克还是作为世嘉硬件时代硬派与创新精神的代表，继续担任着广大世嘉FANS心目中无可替代的吉祥物。






抢回吉祥物的身分 雷曼




代言厂商：Ubisoft





不知道大家有没有注意到，前面说的卡通吉祥物中，几乎都是日本游戏厂商的，很大一个原因是：相比于欧美，日本厂商更倾向于打造一个人气卡通形象来代言厂商，尽管这种方法的首创者是来自于美国迪士尼的米老鼠，但欧美的游戏厂商在游戏中心转移到日本后，很多欧美厂商似乎都陷入了迷茫，精彩的欧美作品在当时大都在PC平台，而电视台游戏上却鲜有见到。这个情况直到第五世代主机上才有所改善，以《古墓丽影》为起点，3D游戏时代的到来让擅长技术的欧美厂商纷纷进驻家用机市场。而1995年在PS上发售的《雷曼》，则是当时数不多的欧美厂商开发的2D平台动作游戏。

和大多数的欧美动作游戏一样，厂商在为雷曼设计动作时，都让其动作尽可能地丰富，因此在设定角色时设计师干脆将其脖子、胳膊和腿都去掉（或者说隐掉），这就使得手脚可动的幅度更大更不受拘束，而这个奇怪的风格，直接成为了后来雷曼的一大特色。和当时大多数的平台动作游戏一样，《雷曼》的世界也在PS机能的支持下非常美丽，但在那个2D平台动作游戏龙争虎斗、3D游戏刚刚兴起的时代，这个来自欧洲的怪家伙并没有引起太大的轰动，反倒是次年移植到DOS上后，这款画面风格清新的游戏在一众画面风格灰暗的僵尸外星人题材的电脑游戏中脱颖而出，竟然意外地大受欢迎，还在SS上推出了移植版。此后，《雷曼》便走起了跨平台的路线，而且在复刻上也做得不亦乐乎，家用机复刻完了在掌机上复刻……甚至在手机上，也由其子公司Gameloft推出了诸如保龄球、高尔夫一类的衍生作品。而正作则和很多平台动作一样，在尝试了3D化之后，最终又回归了2D。



▲▼早期“《雷曼》系列”的发展也是从 2D 到 3D。





▲尽管标题有雷曼，但很明显这些兔子们才是主角啊！

其实雷曼本身这个角色，除了初代、3代那种主动出击外，还有被绑架后为逃出生天而冒险的时候，一次是2代被海盗们绑架，再就是被一帮疯狂的兔子绑架后接受各种考验，这个便是其下的一大分支“《疯兔危机》系列”，尽管在“《疯兔危机》系列”中玩家直接以主视点的角度来扮演雷曼，但也在一定程度上大大弱化了雷曼的存在感，反倒是那些以往做小角色的疯狂兔子们的人气暴涨，几乎成为了“《雷曼》系列”的一大吉祥物。

还好，当新的世代到来，雷曼也终于摆脱了这群疯狂兔子们的胡搅蛮缠恶作剧，在《雷曼 起源》和《雷曼 传奇》中再度担当起无可取代的主角，当游戏以高素质获得玩家和媒体的称赞时，雷曼也继续在育碧一大票人气角色中，担任卡通吉祥物。



▲回归 2D 的《雷曼 传奇》，画面极其精美。

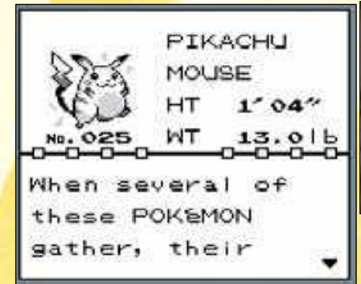
超人气电气老鼠 皮卡丘

代言厂商：Pokemon



皮卡丘大家都很熟悉，其高人气以及在全球的影响力，收录到这篇专题中完全不奇怪。真正难住笔者的，是皮卡丘的定位，作为游戏吉祥物这个是完全没有异议的，那么作为厂商的吉祥物呢？当年在《口袋妖怪》动画化出现了一次版权危机之后，由任天堂出面将原本用于策划活动和审批周边的口袋妖怪中心公司重组为口袋妖怪公司，新的公司使得动画方也成为不具影响力但可在动画上分红的控股人，而任天堂相比之前虽然持有股份减少，但事实上却也是游戏其他两方大股东的股东，换句话说，任天堂对口袋妖怪公司具有实际上的决策权，口袋妖怪公司依旧是任天堂的第二方厂商。一般来说，第二方厂商的角色往往都归于硬件厂商，然而口袋妖怪公司的特殊之处在于《口袋妖怪》自身夸张的影响力，不仅在登陆美国时风头一度盖过老牌的米老鼠，在自家亦一度超越马里奥，如此人气无法不令人侧目，所以，就索性由皮卡丘出任口袋妖怪公司的吉祥物好了。

《口袋妖怪》主打的便是怪物，甚至存在感大大超越了主角，而从其中脱颖而出也绝非易事。从游戏本身的设定来说，初代的御三家小火龙、杰尼龟和妙蛙种子是最有希望成为吉祥物的；而在游戏发售时，在《别册Corocoro》杂志上刊登造势的漫画《皮皮传》中，皮皮也抢先一步在衍生周边上做了主角；游戏发售后，梦幻的发现又引发了话题性销售热潮。而皮卡丘，虽然乍一看除了胖乎乎一团比较可爱又出现率比较低外没什么太特别的，但在调查最喜欢口袋妖怪的活动中，皮卡丘竟然意外获得了最高票数。因此在动画化过程中考虑到原作御三家以谁为主角都会得罪另外两个主角口袋妖怪的FANS，所以要重新考虑主角时，皮卡丘顺利当选。



▲初代《红》版的皮卡丘。



▲动画对于皮卡丘的人气提升作用非常大，图为第一集的最高潮一幕。

相比漫画，动画的塑造就直观立体多了，编剧为了展现口袋妖怪的魅力在皮卡丘的剧情上较劲了脑汁，画师则为其详细到了每个表情及每个小动作，声优大谷育江更是将“皮卡”二字用不同的长短音、频率和语调赋予了皮卡丘特有的语言和感情……动画获得了热播，而游戏再度被刺激热销。并且出现了以皮卡丘为主角的《口袋妖怪 黄》，这款游戏虽然是资料篇但也开创了系列诸多首创，为系列日后的逐代完善与发展奠定了基础。

相比于动画中的风光无限，游戏中的皮卡丘身处在各种各样的口袋妖怪中时还是略显平庸，不过游戏厂商还是赋予了其各种与众不同，比如电珠道具、专有技能高压电击、雌性的心形尾巴、《X・Y》中的动画语音以及即将到来的《Ω红宝石・α蓝宝石》中的换装，都显示了其吉祥物的特殊地位。



▲即将发售的《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》中为皮卡丘增加的换装系统。

被封藏的昔日之星 古惑狼

代言厂商：SCE

1994年，索尼推出了自家的电视游戏机Playstation，并凭借优秀的3D处理机能和对第三方厂商的友好策略以及成功的营销手段，使得PS成为了当时游戏业界的一匹黑马，将任天堂和世嘉这对原本缠斗不休的老对手双双甩在了身后。尽管依靠第三方让PS在游戏市场牢牢站稳，但SCE自家却始终没有像马里奥、索尼克那样颇具亲和力又人气居高不下的游戏角色来做吉祥物，

终究还是有些遗憾。而来自美国的工作室顽皮狗，恰恰在这个时候抛来了橄榄枝，提出制作一款以动物为主角的平台动作游戏，并交由当时的SCE发行。

之所以做出这个决定，是因为当时委托顽皮狗开发游戏的环球互动工作室的副总裁马克·瑟尼与顽皮狗工作室的两个年轻创始人安迪·盖文和杰森·鲁宾颇有交情，参加过早年Atari 2600游戏开发及《索尼克2》制作的马克·瑟尼对两个年轻人的教授称得上是毫无保留，而谈到游戏开发方向时，更提出接下来应该面向新世代游戏机开发以角色为中心的3D平台动作游戏，于是二人便以此思维为指导，主动接下了SCE要求打造自家吉祥物的活。



▲送交索尼审核修改前的查尔斯·赞比莱斯的《古惑狼》线稿。

开发项目启动后，首先是确定主角种类，作为区别化，团队的最终意见是从澳洲的哺乳动物中去选，并临时赋予了名字“袋熊威利”。此外在开发时号还要为吉祥物确定个大方向：比如是可爱还是快？一番商量后，团队的意见是笨、有趣以及少话，因为少话可以让角色看起来更专注。确定了特征后，便由美术艺术家查尔斯·赞比莱斯进行角色绘制，首先是确定颜色，在可能出现的森林、沙漠、海滩等舞台上进行颜色对照，并避免那些容易让人引起暴力联想的颜色（如红色会让人想到出血），最终将颜色锁定在橙色。而基于笨和有趣的要求，最终将“袋熊威利”绘制成了一个袋狼。最终，“袋熊威利”正式成为了古惑狼。尽管在游戏完成后送到日本的索尼游戏总部时审核人员对古惑狼的性格设定并不满意，但顽皮狗把意见全部记下进行修改，比如把嘴巴改大使得其看起来更滑稽而不咄咄逼人，眼睛也抛弃了之前的黑点改成了精精神神的大眼睛，甚至重新改了下发型。

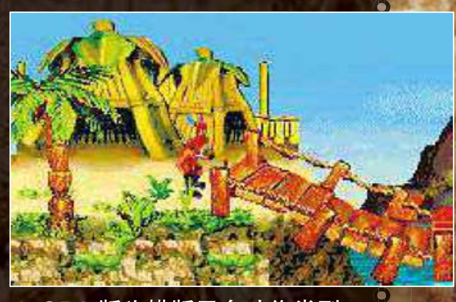
功夫不负有心人，这个橙色的、动作和表情都很夸张的袋狼，在欧美厂商借助第六代主机复苏的之时，不仅在欧美市场大受欢迎，在日本也获得了相当高的人气，初代《古惑狼》最终达成了680万的销量，其中日本接近百万，而在美国和欧洲则都分别达到300万和200万，这样的销量布局亦完全符合当时SCE的全球化战略。古惑狼也一举奠定了其SCE吉祥物的地位。接着索尼开始和顽皮狗加深合作，同时开始对顽皮狗注资以期待日后将其收购旗下。初代的热卖让顽皮狗和SCE都决定趁热打铁，于1997年推出了第二作，这作的人气更高，最终销量飙到了758万，亦是迄今为止系列的最高销量。

尽管这两作皆由顽皮狗开发、SCE发行，但其实际版权依旧掌握在环球互动的手中，当《古惑狼》成为了一个在全世界都颇具人气的系列后，环球互动于2000年收回了版权，以一纸授权Konami开发《古惑狼》游戏的合同，提醒了顽皮狗这个版权的真正归属，更让索尼从4年的吉祥物美梦中猛然惊醒——环球互动本身就是版权持有方，即便索尼去找环球互动也没法再使自己成为《古惑狼》的发行方。不过SCE没有因为《古惑狼》的流失而终止与顽皮狗的合作，于2001年完成了对顽皮狗的完全收购，后来顽皮狗也用《未知海域》、《最后生存者》等作品肯定了当年SCE收购决策的正确。

而环球互动在与Konami签订《古惑狼》新作合同后没多久，便被法国公司维旺迪并购，《古惑狼》的版权亦和《小龙斯派罗》等环球互动旗下的游戏一起转到了维旺迪旗下，当再度推出新作，便已是在任天堂的GBA上了。而2007年随着维旺迪和动视合并为动视暴雪，《古惑狼》的版权也归动视所有。经过这么一番折腾，《古惑狼》的销量却已经跌到没法看了——其实从顽皮狗手中拿走之后，《古惑狼》便犹如缺少了灵魂，只是有以前的人气影响还可以维持几年，而等到归入动视后，这个系列的人气已经透支光了。就在去年年中，顽皮狗在接受采访时还表达了希望能重制系列的想法，接着年末便有索尼回购《古惑狼》的传言，随后被索尼否认——很显然，曾经以吉祥物的身分在PS平台风光一时的古惑狼，已经和《吉他英雄》等一众动视暴雪旗下的曾经辉煌的过气游戏一起，被封藏起来了。



▲顽皮狗的《古惑狼》是3D平台动作游戏。



▲ GBA 版为横版平台动作类型。

电子游戏吉祥物大检阅

多易其主而人气依旧 斯派罗

代言厂商：Activision



这里我们来聊前面说《古惑狼》时提到的《小龙斯派罗》。话说欧美公司在电子游戏市场的复兴，也是伴随着游戏世代带来的机能上一次又一次的进化，在以PS3、Xbox 360和Wii为代表的第七世代，曾经是世界上首家第三方游戏厂商、随后又成为雅达利崩溃重要环节之一的动视，凭借“《使命召唤》系列”火了整整一个世代，不过这个系列到第八世代时却影响力大不如前，于是在2014年初，动视宣布：每年都将推出一款《小龙斯派罗》，这也是继2012年接连两作《斯派罗》游戏登陆iOS平台后，动视又一个有关斯派罗的重要声明——声明中，《小龙斯派罗》甚至比肩《使命召唤》！



▲初代的《小龙斯派罗》。



▲ GBA 版为斜 45 度视角。

说来斯派罗也和古惑狼一样，是第五世代电子游戏平台上诞生的游戏角色，且口碑一直良好。最早在1998年由制作FPS的厂商Insomniac Games在PS平台推出了一款平台动作游戏，主角便是紫色的、不大擅长飞行的小飞龙斯派罗。斯派罗的冒险目的是救出同胞、夺回宝藏以及打倒反派，既然是以小飞龙为主角，那么其动作便以喷火和角冲撞为主，虽说不擅长飞行，但跳跃后扇动翅膀也能起到一定的滑翔作用，在有些场合甚至能真正地飞起来。

动物当主角不是第一次，但是做动作游戏的主角却还真不多见，加上PS本身机能的支持，美丽的童话风格画面上操作着小龙进行着全新体验的动作冒险，令游戏发售后便获得了极高的人气，初代最终达成了500万销量，可爱的斯派罗也一度成为当时非常热门的游戏明星。不过在推出两作后。负责发行的环球互动工作室拿回了斯派罗的版权，交由Digital Eclipse开发，Insomniac Games则转而去开发全新的《瑞奇与叮当》。



◀古惑狼和斯派罗这对被东家购并折腾得不清的难兄难弟在GBA上有过联手出演。

而被环球互动收回版权后，斯派罗的冒险平台也多了起来，除了索尼的PS2主机，在任天堂的GBA上的《冰之季节》和《火焰季节》也都获得了223万和158万的销量，之后一直以平均每年最少一作的速度推陈出新，并拥有了原始系列、拓展系列、《斯派罗传说》三个分系列以及衍生的“《小龙》系列”。由于和《古惑狼》同归环球互动旗下，因此斯派罗也同样随着版权的一次次易主而切换东家：先是归属维旺迪，2007年又归属动视暴雪。然而斯派罗的强大之处在于，即便被如此折腾，也依旧是今天动视暴雪下继《使命召唤》、《魔兽争霸》后的第三大品牌，而本身缺乏亲和力角色的动视，更不会浪费这个人气品牌，配合着搭载芯片的玩具，《斯派罗》的新作实现了玩具与跨平台游戏的互动——很显然，玩家喜爱而厂商又能赚到大钱，也是小龙斯派罗至今保持其品牌价值的关键。



▲“《小龙》系列”，利用和玩具的互动而为“《斯派罗》系列”开辟了新的吸金方式。

捉猴旧事 比波猴

代言厂商：SCE

话题继续围绕1999年前后围绕SCE吉祥物版权带来的危机。当《古惑狼》的版权被环球互动收回后，虽然续作也可以在PS上发售，但却连独占的起码要求都无法实现。于是SCE启动了自家开发团队，来打造新的吉祥物，并且在一年内推出了两款具有诞生吉祥物资质的游戏，一款是《捉猴啦》，一款是《随身玩伴》，前者侧重于游戏中追逐猴子时热热闹闹的乐趣，后者则利用聊天功能和Pocket Station周边来进行互动及模拟育成，关于这两个卡通角色谁能代言SCE官方至今没有定论，但既然官方当年都是按吉祥物来打造，这里我们就都把它们算在厂商吉祥物中了。



先说比波猴，比波猴原本是一群普通的猴子，其中一个叫斯贝达的白猴子在得到博士发明的比波猴帽后，智慧大涨且萌生了占领地球的恶念，于是用比波猴帽成立了一支拥有高智慧的比波猴军团，还将主角和好友传送到其他地方，更给主角好友洗脑……如果串联起“《比波猴》系列”故事的话，故事情节非常庞大的，因为除了比波猴以及捉猴的我方，还有憎恨人类而帮助比波猴的反派科学家等。虽然剧情看着挺吓人，但游戏玩起来相当有趣欢乐，毕竟野心再大的敌人也是猴子，虽然有些难度，但游戏的整体格调还是偏向于轻松搞笑。不过想把全部的猴子抓齐，还是要大动脑筋的。第二作中，剧情还为原本全捉住的比波猴设定了比波猴帽被错寄且猴子被放跑的剧情，再往后便直接就让比波猴的存在见怪不怪化了，比如忽然占据电台播放超级猴子节目、异能比波猴、全身披挂开着坦克、把主角变小、比波猴赛车、比波猴学院、解封的比波怪甚至2001只比波猴……索性把剧情设定也都和游戏内容一样，设定得热热闹闹。



▲初代《比波猴》。

和大多数已经成为或厂商想要将其打造成吉祥物的游戏角色一样，比波猴的游戏也被改编成了漫画和动画，甚至有了相应的剧场版。初代销量500万，系列总销量则接近3000万。只不过SCE做游戏向来是开荒的热情高于守成，在系列销量逐渐下滑后，SCE的开发重点转向了其他游戏，而《比波猴》的地位亦随之逐渐下滑。在SCE主打欧美硬派风格游戏的今天，比波猴更是有如明日黄花，但毕竟在索尼游戏机起步阶段为SCE独家打造的且给玩家带来轻松欢乐体验，所以这里，我们仍为这些曾经把玩家们折腾得欲仙欲死的猴子们，留有一席之地。



▲ PSP 版的《捉猴啦 P 比波猴大作战》。

努力学习人类语言的猫 井上多罗

代言厂商：SCE

说完比波猴就说井上多罗，即前面提到的《随身玩伴》中的主角，这只长着梯形脑袋、矩形身体以及经常做表情卖萌的猫，来自于1999年的《随身玩伴》，该作专门为7月索尼为自家的PS主机（最初代PS）推出的扩展周边Pocket Station开发，这款周边不仅能当记忆卡，还能延续游戏中的内容。而《随身玩伴》的内容，便是通过这款

拓展周边，以与多罗交流的方式进行模拟育成。

这只可爱又喜欢卖萌的猫刚出现时，是一只被装在纸箱里遗弃的小猫，没有父母，也没有主人，漫无目的地游逛中，在一栋公寓里遇到了一个人教它人类的语言，这成为了多罗一段非常美好的记忆——然而这个记忆中有个BUG，那就是这只可怜的猫一直以为自己也是人类。终于有一天当多罗发现了自己只是一只猫的真相时，难以接受现实的多罗跑出房间在大街上重新漫无目的地游逛，这次它认识了一只叫小黑的黑色小猫，小黑把它带到寿司店后，因为好心的老板老爷爷给它寿司吃，寿司店便成为它新的家，而它也因为喜欢吃鲔鱼肚（トロ）也被老板起名多罗。然而美好总是短暂，当老爷爷病倒住院后，多罗听从老爷爷的话生活在寿司店附近，但一段时间后还是离开了这里。好在不幸的多罗有着吉人天相，在流浪中一次次获得帮助，而重塑信心的多罗，也许下了变成人类的愿望……

多罗的故事曲折而充满着生活的无奈和温馨，这大概也和SCE当时对PS主机针对年轻玩家群体的定位有关系。不过正如各位所见，尽管有着如此让人感慨无奈的身世，但我们看到的多罗猫却是各种卖萌表情，以及为了变成人类而努力学习人类语言的积极态度，而这个设定恰恰是初代《随身玩伴》的主题——像聊天机器人那样教多罗说日语并聊天，虽然听起来很一般，但当这个说话结尾拖着“喵”的习惯口音的可爱小猫萌萌地跟玩家学说话，还是充满了欢乐（和这两年很火的小黄鸡的乐趣差不多），而除了聊天，还有各种随机事件以及物品奖励，而针对Pocket Station的互动，玩家还可以用无线联机的方式来和其他玩家进行交换名片和礼物等联机。



这款尝试新功能的游戏并没有向海外发售，因此该作的最终销量是日本国内的100万。这个数字不说在游戏界，就是索尼SCE本家的游戏中都算不上高，甚至因为游戏地域版本问题连SCE吉祥物都很难算上，但毕竟有官方出力包装，因此其形象多次客串在其他游戏中，而且还在周边玩具、电视节目、社会活动等各方面活跃。

再窝囊也当过主角 普利尼



代言厂商：日本一Software



在晋级为厂商吉祥物的角色中，日本一的普利尼算是出道较晚的了。普利尼最早在2003年的PS2游戏《魔界战记》中以艾特娜的仆从身分登场，企鹅般的外表下是罪恶的灵魂，一不小心摔倒会引发爆炸，只有通过不断地干活来偿还其在人世的罪恶，且每天要在魔王城干活超过20小时最终才会消罪升天。普利尼的原型就是企鹅，漫画家原田雄一在设绘制普利尼时，大概是为文案设定所触动，所以打算以写实风格来绘制，但最后则成了现在我们看到的两脚尖尖、长着类似蝙蝠翅膀、肚子前面的小挂包里放着短刀炸弹等各种武器的怪家伙。

从普利尼的设定看，游戏的主题的确蛮沉重的，毕竟赎罪是个很沉重的话题，而在文案设定中，其罪恶不光包括偷抢这些，也有自杀……不过游戏中的普立尼队因为被二号女主角艾多娜雇佣，在被那个性格激烈且爱吐槽的雇主吆来喝去中，便也在无形中增加了许多欢乐。尽管在游戏设定中生前若强大的罪人变成的普利尼也不会弱，而且在“《魔界战记》系列”也的确登场了诸如普利尼神、超普利尼、英雄普利尼等强大的普利尼角色，甚至世界观中有普利尼们快乐生活、即使摔倒也不会爆炸的普利尼乐园，但很显然，这一切与被艾多娜雇佣的那几位无关，而游戏乃至厂商的吉祥物，偏偏就容易从这种极普通的草根里面出。于是，这些草根普利尼便真的做了主角，虽然做主角的起因窝囊到难以启齿，但毕竟也也还是种难得的荣誉。

首先是《普利尼 我当主角可以吗》，起因雇主艾多娜的点心不见了，于是粗暴地指使普利尼去找回来，并附加失败条件：找不回来让你尝尝比死还可怕的惩罚。普利尼是最低等的魔物，除了乖乖听命别无选择，既然没法反抗，那就不如给自己系上象征主角身分的红围巾，1000个普利尼赌上各自的性命，开开心心地踏上冒险之旅。而普利尼在冒险中也的确展示了其暗藏的本事，如攻击、踩、二段跳等主角才有的技能它全都有，毕竟，普利尼也是主角。

而第二次当主角的原因更是好说不好听——艾多娜的内裤找不到了，于是爱娜特再次习惯性

地指使普利尼去找，而这次爱娜特给出的失败附加条件更狠：找不到的话剥了你们的皮做内裤！在这个强悍大小姐的威胁与险象环生随时有生命危险的外出冒险之间，早被虐得没脾气的普利尼们毫不犹豫地选择了后者……

尽管弱、尽管窝囊、尽管被虐，但普利尼们这两次用生命给大家带来欢乐的努力没白做，在日本一20周年的纪念LOGO上，便以普利尼的头像作为LOGO的图案主体，而这也使得普利尼成为为数不多为官方指定的吉祥物。



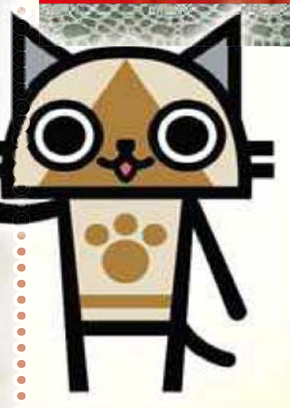
▶普利尼 我当主角可以吗



◀普利尼2 晓之内裤大作战

天尊的人气新星 艾鲁猫

代言厂商：Capcom



我们前面说到洛克人时，说到了一个很尴尬的现实，即洛克人不仅人气大不如从前，连出新游戏也基本无望，而Capcom旗下又是大作众多、人气角色众多，谁来当新的吉祥物，非常难以定论。还好，“《怪物猎人》系列”在掌机平台的异军突起，让这个难题简单化——系列中并不属于强敌的艾鲁猫成了Capcom当仁不让的新吉祥物。

和众多怪物一样，艾鲁猫也是厂商在参考了现实中生物并加入各种游戏相关要素诞生的怪物。在野生的怪物体系中，兽人族的艾鲁猫虽然智力高，但其地位也就是一般的杂鱼。不过有种好奇且具有优秀偷盗能力的黑猫梅拉鲁实在是让人恨得牙根痒痒，偷地图、偷药甚至偷陷阱，而且不光偷，偷完了还跳来跳去气了你再跑。一般来说要追上就直接把黑猫砍了，如果追不上去其住处也可以把被偷的找回。然而在与黑猫战斗时，原本人畜无害的白猫艾鲁往往会野性发作，用炸弹去炸玩家。

虽然野生的艾鲁猫很让人头疼，但在《怪物猎人》的世界里偏偏又离不开这些猫们，比如猎人在外面被打倒后，就会有勇敢的白猫用车把主角救回，即传说中的“猫车”，虽说猫车了会很不爽，但试想因遭受袭击而重伤躺倒在野外战场的话……应该会更让人不爽吧。而除了搬运的猫，还有在工会任职的猫、为玩家烹饪的厨师猫、跟随玩家一同带上武器出战或战斗中为玩家回复的随从猫等等。不过艾鲁猫是独立思考的个体，所以有时也会让人哭笑不得，做偷懒逃跑这种欠踢的事儿就算了，甚至被自己带的猫炸简直不能忍！虽说有时恨得咬牙切齿，但又一想，这猫似乎也帮自己挡过不少攻击以及挖素材的，而近身战带炸弹猫上阵你好意思怪猫？

可以说，艾鲁猫的存在感简直是爆棚，而Capcom也不失时机地将艾鲁猫打造成吉祥物，除了各种玩偶周边，也让其在《鬼武者Soul》、《太鼓之达人》、《潜龙谍影 和平行者》、《智龙迷城》等游戏中客串，并以艾鲁猫为主角推出《暖洋洋的艾鲁猫村》的两作游戏，更撮合动漫界的萌猫前辈凯蒂猫客串入游戏中。从Capcom在艾鲁猫上所下的努力我们不难看出，这不仅仅是在打造“《怪物猎人》系列”的吉祥物，更是在打造Capcom的吉祥物。如今“《洛克人》系列”随着稻船敬二的出走基本上已被雪藏，而艾鲁猫能从当下热门的游戏中被打造成全新的吉祥物，亦无可厚非。



◀《怪物猎人4》中和猎人一同出战的艾鲁猫。



◀《暖洋洋的艾鲁猫村》，可以让艾鲁猫骑着小猪逛。



在前面的厂商吉祥物中，其中不少是旗下人气大作的主角，如马里奥、索尼克、洛克人、雷曼、斯派罗等，也有的则是其中的反派、配角甚至是杂兵。而游戏吉祥物相比之下，其范围就要小很多，首先是不能是主角以及BOSS这些主要角色，然后是要在系列中几乎保持全勤（或厂商指定），像前面说的史莱姆、陆行鸟和皮卡丘，就可以说身兼了厂商吉祥物和游戏吉祥物的双重身份。如此一来，原本人气颇高的游戏角色，如大金刚、林克、萨姆斯、耀西、瑞奇、达斯特等一众主角级人气角色便无缘上榜了，这里就挑一些比较有特点的游戏中吉祥物来说说。

猥琐大暴走 神风家族



代言游戏：《重装机兵》系列



“《重装机兵》系列”中，能为系列代言的角色很多，像历代都神叨叨出现为玩家复活的明奇博士、扮演各种角色的玛丽琳、全勤的红狼战车，还有2代开始出现的战狗甚至吸金虫、能能，但能成为首席吉祥物的，则绝对要把选票投给在整个系列中都让玩家头疼的神风家族。

神风家族在“《重装机兵》系列”是一个人丁兴旺的大家族，外表上像炸弹，面部则始终固定为一种相当猥琐的笑。其中低级的神风弹在地图上直接作为杂兵出现，高级的则作为赏金首出现在地图上作为各代的BOSS出现，而这些高级的神风怪物们，除了长得个头更大笑得更龌龊外，还有得意的本领——逃跑，加上每作又都不大容易遇上，因此对神风家族的这一系列BOSS，每个玩家都很头疼，所以对这些家伙，既要火力够猛、也要速度更快，才能在其逃跑前将其消灭。尽管神风一族基本不会给我方造成毁灭性的伤害，但想拿到他们的赏金，还是要下很大功夫和足够的耐心的。

▼►忽然发现神风女王和3D吃豆人的造型还挺相似……



谜之偶像 咪西

代言游戏：《轨迹》系列



咪西是“《轨迹》系列”的吉祥物，曾以公园偶像形象出现在《英雄传说 零之轨迹》和《英雄传说 碧之轨迹》中，其中《碧之轨迹》登场的对很多事物都很冷淡的少女缇欧·布拉特更是个咪西的粉丝，房间的摆设也好，魔导器的挂饰也好，连睡衣和拖鞋上也都是咪西的图案，而一旦和人聊上咪西，甚至可以聊上一整晚，在《零轨》中还特意去克洛斯贝尔市去看咪西的玩偶展——某种意义上说，在《零轨》和《碧轨》中，咪西完全是以虚拟形象而非游戏中角色出现。倒是在《伊苏 塞尔塞塔的树海》以及《那由多的轨迹》中，咪西猫被设定成了未知生物，名字来自于其“咪西咪西”的叫声，但存世数量hen少，因此其生态相关一切都是谜。

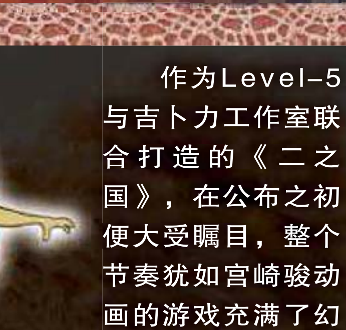
对于咪西，能说得也就这些了，因为官方给出的资料本来也少得可怜，这里也祝这个八字眉的表情奇怪的猫能再日后的系列中逐渐完善。



▲咪西咪西叫的苦瓜脸吉祥物。

二之国的引导者 希兹库

代言游戏：《二之国》系列



作为Level-5与吉卜力工作室联合打造的《二之国》，在公布之初便大受瞩目，整个节奏犹如宫崎骏动画的游戏充满了幻想童话风格。游戏开始，主角少年欧利瓦和伙伴试验自己做的机车时出现故障掉入水中，好在母子连心，预感到孩子危险的妈妈及时赶到救下孩子，但常年的心脏病顽疾发作也使得这位母亲离开了人世。在对母亲的思念中，欧利瓦抱着妈妈送给自己的玩偶痛哭，当眼泪流到玩偶上，奇迹出现，玩偶竟然复活了！而这个看起来既像貘又像鼹鼠的自称大精灵的希兹库，其身分便是主角欧利瓦的引导者，引导主角前去二之国。不过此之前，希兹库本身是被黑暗魔法师施以魔法变成了玩偶，属于自身难保的状态，通过欧利瓦的眼泪才解除了诅咒。

和很多搞怪精灵一样，这个怪模怪样的希兹库也有着活跃气氛的能力，甚至让沉浸在失去母亲悲痛中的欧利瓦止住悲伤，而一路上连调剂带引导，这位精灵俨然是一个没有架子的师长。可以说，在游戏发售前就公开的角色中，希兹库本身就很受瞩目，甚至可以去认为L5想要把希兹库打造成厂商的吉祥物。

不过很可惜的是，尽管《二之国》的开发队伍堪称豪华，但无论是NDS版还是PS3版，销量都与预期相差甚远，因此续作也处于遥遥无期的状态，而希兹库的吉祥物身分，目前也就只能局限在系列两作之中了……



▼►欧利瓦的眼泪帮希兹库解了诅咒。



电子游戏吉祥物大检阅

挑拨厮杀的校长 黑白熊

代言游戏：《枪弹辩驳》系列

Spike Chunsoft的游戏“《枪弹辩驳》系列”是融合了推理和动作等各种要素的优秀作品，主角如愿进入了私立希望之峰学园，却陷入了杀人与被杀的绝望境地之中，而这一切，起始于一个自称是校长的黑白熊的公告。这只熊的右半身是个白色可爱的形象，而左半黑色则是红眼睛尖牙狞笑的模样，左右脸的极大反差让其看起来就不是善茬，无论是1代的学园之内，还是2代的贾巴沃克岛，主角和同学们都被黑白熊软禁起来并要展开厮杀，可以说是个恶劣且恶趣味的家伙，如果不是玩具熊的模样，黑白熊很显然将会是一个非常受讨厌的校长。

其实对于自己的种类，黑白熊还是很注意的，在很多语言中都自觉地把“人”替换成“熊”，如熊无戏言等。此外黑白熊还有个自认为是妹妹的老师——兔子玩偶黑白美，但也总觉得其太软弱而时不时地去欺负她，最终还在游戏中用俄罗斯方块将其砸死。

尽管这黑白熊看起来无恶不作，但它身为长了一半可爱熊脸的吉祥物，人气方面丝毫没有受到负面影响。其实黑白熊本身是个机器人，后来虽被指认出了其幕后的控制者，但控制者死后、甚至在所有人离开后，黑白熊仍然在活动，说明继续操纵黑白熊的人已经出现了。至于外传《绝对绝望少女》中，黑白熊已经不止正作的一个校长，而是以机器人军团的规模对塔和都市进行侵略，反抗秘密基地则有全身涂白的黑白熊驻守，此外亦有戴着黑白熊面具对大人进行屠杀以创造没有大人世界的小学生……很显然，外传告诉我们黑白熊远不止某个人操控那么简单。而厂商，只要在接下来的续作中将系列的精彩和热销传承下去，黑白熊就完全可以成为Spike Chunsoft公司的吉祥物。



乐观萌妖怪 地缚猫

代言游戏：《妖怪手表》系列



相比于大多数日厂，Level-5算是后起之秀，尽管在完全独立开发游戏前不乏《勇者斗恶龙Ⅷ》这样级别的大作，但真正自己做游戏自己发行，已经是2007年的事了。成名后在日本市场续作遍地的保守大潮中，不断推出《雷顿教授》、《雷电十一人》、《二之国》、《纸盒战机》等众多全新的游戏和系列，给日本市场注入了新鲜血液。而在2013年推出的以收集育成怪物为主的《妖怪手表》，凭借特色的怪物系统、认真入微的细节刻画等，让L5游戏家族再添力作，而在这种强调怪物的游戏中，也很容易诞生出足以成为厂商代言吉祥物的角色，因此游戏中我们可以看到形形色色的可爱妖怪们卖萌，而游戏外L5也通过动画、周边的方式与游戏相互影响推进，最终让该作成为了孩子们中的话题，促成了作品的长卖。而新作《妖怪手表2》，首周的128万销量更是大有新的怪物级软件的气势。而初代便在封面上的可爱妖怪地缚猫，很显然是官方推定的游戏吉祥物，刚出现时相信萌住不少玩家。

在游戏的设定中，地缚猫生前是一只名为“赤丸”的小猫，为少女惠美饲养，朝夕相处的



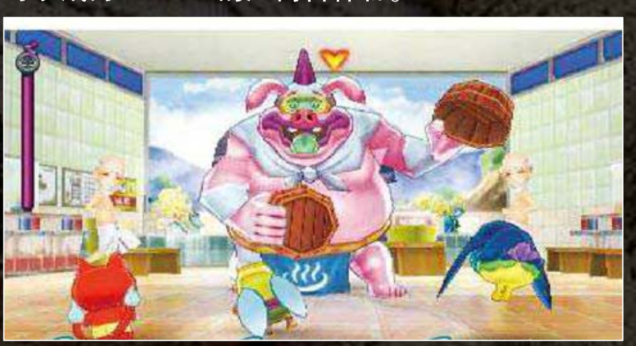
▲生前的赤丸和主人惠美。

日子轻松而快乐。然而在一次车祸中，小猫被车碾压而死，突如其来的车祸让它不知所措——这起事故其实是妖怪作祟附体于车上，赤丸则是为救惠美而死。然而惠美的一句"真差劲"，则让它带着执念成为了地缚灵。事实上，惠美的那句话更是种无奈的埋怨。好在这只小猫倒也乐观，即便成为地缚灵，也不忘卖萌，当自己的"家"被占领后便转而住到主角天野景太家的杂货柜中，最终成为了景太的好搭档。而且这个乐观的家伙不仅会在即将发生车祸的现场救人，还是个追星族，每天临睡前不吻一下喵KB48的海报就睡不着觉。

其实，就地缚猫所在的可爱族来说，其本身就是个容易出明星妖怪的群体，而地缚猫成为吉祥物，亦离不开其参加综艺节目以及日野想把它打造成艺人这方面所付出的努力。而这个系列的续作若能继续保持热度的话，那么地缚猫同样也可以成为Level–5的厂商吉祥物。



▲传说中的喵 KB48。



用温柔传播苛法 普洛帕

代言游戏：自由战争



在前面我们提到的任何一个吉祥物，都不止一次出现在一款游戏中，而在这最后部分我们说的普洛帕，却不得不打破这个惯例，因为普洛帕是新近才发售的共斗游戏《自由战争》中的吉祥物，而之所以在一作中就成为吉祥物，则是因为普洛帕本身就是官方设定的牢国都市帕诺普提冈的吉祥物。牢国都市是人类在荒芜的世界中建造的都市，虽然这里的人类生命安全问题暂时得到解决，但资源紧张的现实难题依旧没变，市民也时常被怪物掠去，于是牢国都市推行了一系列残酷的法律条文，稍有不慎便会被判以重罚，在九死一生中去解救被掠走的市民……大概是那些条款太过严苛而现实又让人无奈，因此帕诺普提冈便设了吉祥物普洛帕——一只雄性的可爱的小熊，用温柔至极的声音去把严酷的法规，起码别让大家的日子过得太压抑。

当然，这是游戏中的某个地方的吉祥物，作用上则更像现在的政务微博。不过作为官方指定的吉祥物，这里自然要为其留有一席之地。



主机吉祥物



厂商和游戏有吉祥物很正常，而电子游戏机本身也有吉祥物，这个可就不多见了，事实上也是如此，笔者绞尽脑汁，也只想到了三个：

又黑又扁 Game & Watch君



代言主机：Game & Watch

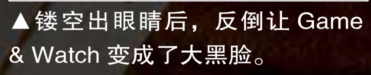


Game & Watch是Gameboy之前任天堂开发的一系列主机游戏一体的掌机，以显示预置好的画像的方式来表现画面中的运动，因此对人设的要求往往也比较苛刻，于是除了马里奥、大金刚等特定的角色以外，大多数的人物都被绘制成了一个黑影，而在当时的技术下想在黑影上面画出五官细节是完全没可能的，于是，鼻子加大，嘴巴大张、眼睛直接在黑影上镂空，身材则是细胳膊细腿，整体上看生动、夸张而滑稽，而张大嘴的表情总觉得像在大喊其实没有一丝动静也是其槽点所在。

这个一身炭黑的家伙毫无悬念地成为了当时Game & Watch的吉祥物。而这个黑家伙并没有因为Game & Watch的退出而跟着一起淡出，相反在每一作的《Game & Watch博物馆》中都跟着原汁原味的Game & Watch游戏一起复出，甚至在Wii的《任天堂大乱斗X》中作为可用角色加入，而Game & Watch君也正是在此次登场，被官方确定了其名字。不过这个本来就2D扁平的家伙，在3D的《任天堂大乱斗X》中仍然是薄薄的一片，而与以往不同的是这个张大嘴的家伙终于能吼出声了……

像Game & Watch君这样本应随着主机同时淡出的主机吉祥物，给拉出来重新包装并寻找槽点增加存在感，不得不说任天堂在保留旧有游戏文化的发掘上，是相当努力的。





▲镂空出眼睛后，反倒让Game & Watch变成了大黑脸。





▲《任天堂大乱斗X》中的Game & Watch君。

卖萌亦尴尬 磁碟君

代言主机：FC磁碟机



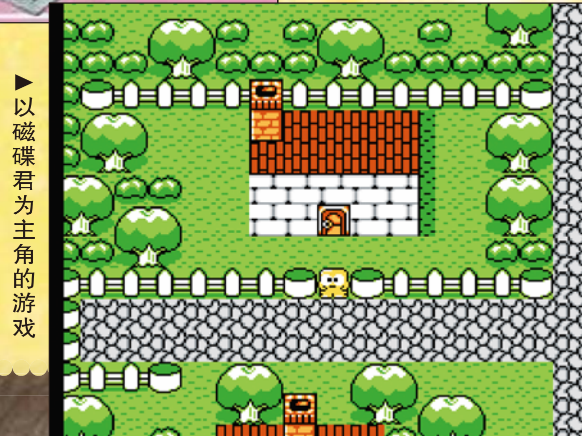
FC发售后，由于诸多的厂商加入到FC的游戏开发中来，一方面FC的机能潜力得以更深层次地挖掘，另一方面也带来了容量不足的问题。加上当时半导体芯片成本的一路上升，坚守了三年卡带的任天堂终于推出了磁碟机扩展周边，这款周边整体上可以看做是一个磁碟转接盒，通过读取磁碟的内容来进行游戏，甚至支持磁碟上游戏内容的擦洗。而为了增加亲和力，任天堂的美工还在其LOGO设计的步骤专门画了一个黄色的表情傻傻的磁碟君。磁碟君的整体上看构图简单，上边两个大圆套小圆的图案拼成了对眼，而两侧凸起则更像胳膊，还有腿。而任天堂方面，则以磁碟君为主角，还在磁碟机上推出一款《猜拳磁碟君》的游戏。

然而FC磁碟机的问题不是一个卡通吉祥物卖萌就能掩盖的，其中最为厂商们不满的是为了继续把持软件出货，磁碟机采用的磁盘也是专用，而速度则比普通的慢了差不多10倍。磁碟机一方面引起了原有第三方大厂的抵制，而新的小厂虽然看好，但还没多久半导体芯片技术突破了1MB的瓶颈，FC磁碟机彻底失去了存在意义。次年，《超级马里奥3》采用全卡带发售，标志任天堂本家对磁碟机的放弃。

而磁碟君，最终成为了一个失败硬件的吉祥物，再难见其踪迹。



◀FC、磁碟机与专用磁碟。



▶以磁碟君为主角的游戏《猜拳磁碟君》。





土星热血大叔 世嘉三四郎

代言主机：世嘉土星



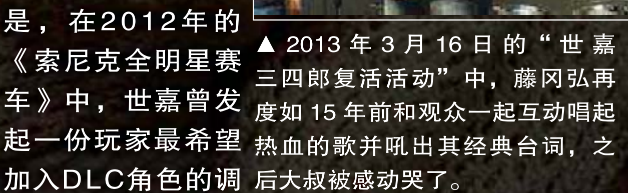
1997年，世嘉也紧随索尼推出了第五世代主机世嘉土星（SEGA Saturn，简称SS），而为了推广SS，世嘉创造了一个虚拟角色：世嘉三四郎。而一向行事不流于俗套的世嘉，此次也没有采用卡通角色或软妹子扮演，而是请来柔道大师、演员藤冈弘来出演世嘉三四郎，从造型到音乐，都能看出向黑泽明作品《姿三四郎》致敬的影子，这个现在看起来既傻又萌又一腔热血的大叔也的确为SS的宣传立下了大功，直到DC时代，世嘉三四郎系列广告才结束。这位大叔尽管看着凶悍但完全不乏亲和力，也因此成为了游戏领域中为数不多的非卡通系吉祥物。而SS后期，世嘉专门为其推出的《世嘉三四郎 超人传说》和《世嘉三四郎 真剑游戏》两款游戏，也可以看出世嘉以对这位大叔吉祥物的肯定。





▲以世嘉三四郎做主角的《真剑游戏》。

值得一提的是，在2012年的《索尼克全明星赛车》中，世嘉曾发起一份玩家最希望加入DLC角色的调查中，世嘉三四郎以仅次于初音未来的票数位居第二名，再度见证了这个大叔当年各种广告留给老玩家的深刻印象。



▲2013年3月16日的“世嘉三四郎复活活动”中，藤冈弘再度如15年前和观众一起互动唱起热血的歌并吼出其经典台词，之后大叔被感动哭了。



跨界吉祥物

最后这部分我们留给跨界吉祥物，所谓跨界就是跨越了领域，其实前面说的大多数吉祥物，都在动画、漫画、玩具等领域跨界。这里我们指的则是其他领域早已成名、因为电子游戏而成为游戏大家庭中一员的吉祥物们。这些知名角色实在太多，我们这里也挑重点的放一些，如果漏了哪位心目中的经典，大家还请谅解。



动画元祖 米老鼠

代言厂商：迪士尼



米老鼠的知名度不用说，即便是不玩游戏或者对游戏历史没了解，也会知道米老鼠这个名字。因为米老鼠开创了动画时代，其地位在人类文明史上都堪称是浓墨重彩的一笔，更是卡通明星如云的迪士尼公司中无可取代的吉祥物。而在游戏领域，米老鼠则是在1988年才开始在FC及当时的电脑上登场，与早年那些逢上热门电影便出游戏骗钱的电影公司形成了鲜明的对比。而在游戏品质上，迪士尼也没像其他影业公司那样招募人手成立个草台班子做游戏，而是以授权的方式交由严谨的日本厂商Hudson，在其后的游戏中，也都以外包的方式交由Hudson、Capcom、SEGA等实力日本厂商

开发，甚至GBA、NPC平台的“《迪士尼全明星运动》系列”都交由在棒球、足球上都有大作的Konami——而且不仅仅是开发，连发行都交由这些厂商。



▲经典的《米老鼠纪念版》，游戏从黑白电影时代开始。

其实就在1988年，迪士尼也已经和其他电影公司一样成立了互动工作室，大概是早期对自身游戏制作实力的自知之明以及对米老鼠这金字招牌的珍爱，所以“《米老鼠》系列”外包给严谨且经验丰富的日本厂商，而从当时甚至以后很多年迪士尼互动工作室自身游戏的表现来看，都不得不说迪士尼公司当时的做法完全正确，不仅在游戏领域保住了金字招牌，还让米老鼠、唐老鸭等迪士尼明星与一众游戏领域新秀的精彩表现不相上下，更留下了诸如《米老鼠的魔法大冒险》、《米老鼠纪念版》等众多脍炙人口的佳作。

2002年，迪士尼更与当时如日中天的日本第三方厂商Square达成合作推出了《王国之心》，米老鼠、唐老鸭等一系列迪士尼明星参入到这款原创的游戏系列中，不仅开创了一个全新的游戏系列，更为游戏厂商之间以及游戏与经典动画之间的合作开启了一个新的模式。



▲《王国之心 梦中降生》

申奥大使 哆啦A梦

代言项目：申报2020东京奥运会

哆啦A梦相信大家都很熟悉了，由藤子·F·不二雄设定的这个萌萌的卡通形象，无论你是FC时代接触游戏的骨灰级玩家还是新近接触3DS、PSV的新玩家，都不会对这个蓝胖子陌生。去年，在东京申办2020年奥运会时，哆啦A梦正式以申奥大使的身分为申奥尽力，而哆啦A梦也因此成为申奥吉祥物。哆啦A梦是动画领域老牌人气角色，而作为吉祥物，却还是头一遭，并因此拥有了众多奥运项目的可爱绘图。



■哆啦A梦申奥系列。

而哆啦A梦进入游戏领域几乎是和米老鼠同期的，1985年由Epoch做在当时比较冷门的游戏机Super Cassette Vision上，次年末才由Hudson操刀制作在FC上，从而为非常多的玩家所熟悉，其后《哆啦A梦》的游戏在各主流游戏机上都有登场。进入21世纪后，其作品数量更倾向于任天堂掌机平台，目前在3DS上已经推出了三款作品。比较遗憾的是有关哆啦A梦的奥运体育相关游戏还没有出现，而2020年东京奥运会的吉祥物则为原创而非哆啦A梦，不知道6年后，还能否在游戏中看到哆啦A梦如宣传中萌萌的运动身姿呢?



▶系列最新作，3DS的《哆啦A梦新·野比的大魔境》。

清新猫咪 凯蒂猫


代言厂商：三丽欧



凯蒂猫即Hello Kitty，于1974年由三丽欧的设计师清水侑子在小钱包的设计上绘制了这只著名的猫咪。三丽欧最开始是做丝绸生意，当1962年设计出卡通形象草莓后便改为礼品，并继续走为礼品赋予原创可爱图案的个性路线，结果使得卡通角色越来越多。1973年公司改为三丽欧并确立卡通形象设计后，于次年设计出了凯蒂猫。这个可爱的猫咪的人气远超过之前三丽欧设计的其他卡通形象，已然成为了三丽欧的吉祥物。而凯蒂猫本身，除了在服装、玩具等各领域红遍全世界，官方也为其设定了故事，而且推出了以凯蒂猫为主题的动画。

而对于电子游戏，凯蒂猫较之其他卡通明星就进入得就比较晚了，1992年开始在NES上推出游戏。而在GBC时代，三丽欧多次与任天堂合作，在授权游戏厂商推出凯蒂猫主题游戏的同时，亦推出凯蒂猫的限定GBC。此后在各主流家用机、掌机上，都有凯蒂猫主题的以清新可爱为主题的女生向游戏，只不过游戏的定位太过明显，相信男玩家大多都只是听过看过而没玩过……



▲PSP游戏《凯蒂猫的快乐装饰》。

球形机器萌物 哈罗

代言动画：《机动战士高达》系列


▲经常在动画中凑热闹刷存在感的哈罗。

终于来一个不是主角的动漫吉祥物了，和上边三位为公司、中奥做吉祥物不同，哈罗是“《机动战士高达》系列”的吉祥物，不仅在最早的UC系列中全勤，在《SEED》、《OO》、《AGE》中都有登场。最早的哈罗是由阿姆罗制作的一个机器人，会滚会跳会说话会卖萌，在舰上成为孩子们的玩伴，而一年战争后随着阿姆罗的传奇故事的流传，哈罗机器人也作为商品量产化，虽然大多成为电子玩具，但也可以通过软件等各种方式获得军事用途乃至辅助驾驶。在其他系列中亦有不同的作用，如《SEED》中几乎就是电子宠物，《00》有了维修功能，《AGE》中则配合AGE系统累积战斗数据……在不同的作品里都有出演且扮演多重角色，很显然，哈罗具备了吉祥物的这个要求。

而随着《高达》作品的游戏化，哈罗也跟着一同进入了游戏中，在“《机战》系列”，哈罗大多数时候以非常优秀的芯片的身分出现，但也在《机战D》中作为V高达的副驾驶强悍登场。“《SD高达》系列”中更成为初代最强机体球形恶魔，成为一部有着哈罗外表以及钻头爪、扩散炮的MA，续作中还登场了后继的型的精神哈罗、神哈罗。在《SD高达G世纪 SEED》中，原作几乎沦为电子宠物的卖萌哈罗也出现了会使用鸟卫星等武器的最强粉红哈罗。就连《SD高达力量》里，都有哈罗脑袋人身子的哈罗长官。可以看出，进入游戏领域后，游戏的特性赋予了哈罗以各种新的可能，如此看来，哈罗大概也算是跨界吉祥物中最大的赢家了。



▲“《SD 高达》系列”登场的精神力哈罗。

熊本之星 酷MA萌

代言地区：熊本县

本篇专题的最后一个吉祥物，就给诞生时间不长、但近些年却非常火的酷MA萌吧，这个呆萌的黑熊是2011年日本熊本县设计出来的县吉祥物。我们知道日本的动漫影响极大，而卖萌的吉祥物甚至也延伸到了地方甚至飞机等各个领域。酷MA萌诞生于九州旅客铁道九州新干线全面开通后熊本县展开的吉祥物征集活动，最终表情呆呆的酷MA萌胜出，被县知事任命为“熊本县营业部长”后，便前往日本全国甚至港台宣传熊本县的旅游景点及特色物产，加上电视节目以及各种周边，酷MA萌的人气可以说是直线上升。

按照吉祥物跨界定律，其他领域的吉祥物在人气高涨后往往也会游戏化，不过酷MA萌的游戏化却并不急，目前以酷MA萌只有3DS上的PUZ《酷MA萌 爆裂方块 酷MA萌体操》。不过酷MA萌没少在其他游戏中客串。比如最近非常火的《妖怪手表2》中，车站旁也会出现酷MA萌，与之对话，其身边的NPC还会宣传熊本县，不仅如此，游戏中也有恶搞酷MA萌的妖怪。《太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险》中不仅收录有其相关歌曲，更有酷MA萌服装。而随着酷MA萌在现实中的人气愈加高涨，相信以其为主题的游戏也会越来越多、类型越来越丰富——相信这是很多酷MA萌 FANS的心愿吧。





▲《妖怪手表2》中出现的酷MA萌以及山寨酷MA萌的妖怪。



▲3DS游戏《酷MA萌 爆裂方块 酷MA萌体操》。



►《太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险》的酷MA萌装。

这篇专题终于结束了，在构思阶段，笔者真没想到有关游戏吉祥物能有这么多，毕竟这是数个游戏时代的积累。而且在这篇专题中我们可以发现，游戏吉祥物的大量诞生往往伴随着各新游戏、新主机、新厂商的诞生，日本游戏发展至今，想再重复1980年前后以及FC和PS时代大量吉祥物诞生已是不可能，值得高兴的是，黑白熊、地缚猫、普洛帕等新吉祥物的诞生，也意味着日本游戏市场还在继续酝酿着新的活力……

与中村光一回顾Chunsoft三十周年间的一切

上篇

文 胧月　美编 Juxi

从《Door Door》发端，打造过『《勇者斗恶龙》系列』、音响小说系列以及『《不可思议迷宫》系列』等名作的Chunsoft，于2012年4月1日跟Spike正式合并，现已改名为Spike Chunsoft，是我们耳熟能详的游戏厂商。尤其是从FC时代就开始接触电子游戏的老玩家，大多都对品控极高的Chunsoft抱有良好的印象。今年恰逢该社创立30周年，就让我们通过记者与Chunsoft创始人中村光一的长篇采访，来回顾该社的点点滴滴。



人物档案



Spike Chunsoft代表取缔役会长，高中时代就给杂志提供程序设计稿件，名气显赫。1982年在由Enix举办的程序大赛上投稿《Door Door》，获得第二名的好成绩。就读大学期间，于1984年4月9日创立股份公司Chunsoft，参与众多名作开发。

Chunsoft主要事迹



1984年4月	设立以游戏软件开发事业为目的的股份公司Chunsoft
1985年7月	发售FC游戏《Door Door》（发行商：Enix）
1985年11月	发售FC游戏《波多比亚连续杀人事件》（发行商：Enix）
1986年5月	发售FC游戏《勇者斗恶龙》（发行商：Enix）
1987年1月	发售FC游戏《勇者斗恶龙Ⅱ》（发行商：Enix）
1988年2月	发售FC游戏《勇者斗恶龙Ⅲ》（发行商：Enix）
1990年2月	发售FC游戏《勇者斗恶龙Ⅳ》（发行商：Enix）
1991年4月	宣布自主开发并发售游戏，公布SFC新作《弟切草》
1991年12月	发售FC游戏《Famicom JumpⅡ 最强7人》（发行商：Bandai）
1991年12月	发售FC游戏《俄罗斯方块2+轰炸方块》（发行商：BPS）
1992年3月	自主发售第一款SFC游戏《弟切草》
1992年9月	发售SFC游戏《勇者斗恶龙Ⅴ》（发行商：Enix）
1993年9月	发售SFC游戏《特鲁尼克大冒险 不可思议迷宫》
1994年11月	发售SFC游戏《恐怖惊魂夜》
1995年12月	发售SFC游戏《不可思议迷宫2 风来的西林》
1996年11月	发售GB游戏《不可思议迷宫 风来的西林GB 月影村的怪物》
1998年1月	发售SS游戏《街》
1998年12月	发售PS游戏《恐怖惊魂夜 特别篇》
1999年1月	发售PS游戏《街 命运的交叉点》
1999年3月	发售PS游戏《弟切草 苏生篇》
1999年9月	发售PS游戏《勇者斗恶龙角色 特鲁尼克大冒险2 不可思议迷宫》（发行商：Enix）
2000年9月	发售N64游戏《不可思议迷宫 风来的西林2 鬼袭来！ 西林城！》
2001年7月	发售GBC游戏《不可思议迷宫 风来的西林GB2 沙漠的魔城》
2002年2月	发售DC游戏《不可思议迷宫 风来的西林外传 女剑士飞鸟见参》
2002年4月	开始手机产品的制作与运营
2002年7月	发售PS2游戏《恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣》
2002年10月	发售PS2游戏《勇者斗恶灵角色 特鲁尼克大冒险3 不可思议迷宫》（发行商：Enix）
2002年12月	发售Windows游戏《不可思议迷宫 风来的西林外传 女剑士飞鸟见参》
2004年3月	举办Chunsoft创立20周年纪念发表会
2004年4月	发售GBA游戏《西林 怪兽足球》
2004年6月	发售PS2游戏《3年B组金八老师 站在传说的讲台上》
2005年4月	并入股份公司Dwango企业集团
2005年4月	发售NGC游戏《家园》
2005年9月	与SEGA举办家用机游戏战略发表会，开始SEGA×Chun计划
2005年12月	由于股份转移，与Spike共同设立完全母公司Games Arena
2006年7月	发售PS2游戏《恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相》
2007年4月	将手机业务移交给Games Arena
2007年10月	发售PS3游戏《忌火起草》
2008年6月	发售Wii游戏《不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋的睡美人》
2008年12月	发售Wii游戏《428 被封锁的涩谷》
2009年12月	发售NDS游戏《极限脱出 9小时9人9道门》
2010年2月	发售NDS游戏《不可思议迷宫 风来的西林4 神之眼与恶魔之脐》
2010年7月	发售PSP游戏《诡计×逻辑》（发行商：SCE）
2010年8月	在爱知县名古屋市开设名古屋分部
2010年12月	发售NDS游戏《不可思议迷宫 风来的西林5 幸运之塔与命运骰子》
2011年1月	发售NDS游戏《我爱僵尸》
2011年11月	宣布与Spike合并
2011年12月	发售PS3与PSV的跨平台游戏《真・恐怖惊魂夜 第11个来访者》
2012年2月	发售3DS与PSV的跨平台游戏《极限脱出 善人死亡》
2012年4月	与Spike正式合并为Spike Chunsoft
2013年4月	提供iOS游戏《恐怖惊魂夜 智能音响小说》配信
2013年5月	提供iOS游戏《9小时9人9道门 智能音响小说》配信

创立Chunsoft以及与FC的邂逅



——祝贺Chunsoft成立30周年，我也带来了许多Chunsoft的相关游戏。

中村光一（以下简称“中村”）： 哇哦，好厉害，居然连《俄罗斯方块2+轰炸方块》都有（笑）。真的很高兴啊，毕竟大部分人都不知道这是Chunsoft开发的（笑）。

——这是传说级的游戏啊（笑）。

中村： 某种意义上的确是。《口袋妖怪》的石原先生（注：石原恒和，Pokemon社长）也参与了开发，很大腕的开发阵容。

——话已至此，那能允许我先提问《俄罗斯方块2+轰炸方块》的制作过程吗？虽然好像跑题了……

中村： 最初是石原先生在电脑还是什么其他硬件上玩了《俄罗斯方块》，盛赞游戏好玩，顺便查阅了游戏的相关情报，得知这是前苏联人制作的。于是石原先生前往苏联，想获得《俄罗斯方块》的版权，但来迟一步，对方告知我们版权已经交给了BPS。当时，《俄罗斯方块》的生父帕基特诺夫造访日本，我与石原先生一同与他会面。当时还学了俄语的一些简单问候（笑）。

——感觉你是他的粉丝啊（笑）。不过这部游戏的成员制作阵容的确豪华。

中村： 之后BPS在FC上发售了《俄罗斯方块》，但FC版的第一代不支持回转落地，我们作为FC版《俄罗斯方块》玩家，强烈地想制作一款自己心目中的《俄罗斯方块》……特别是石原先生，痴迷到为《俄罗斯方块》写了书（《俄罗斯方块10万分解法》），于是他、我，加上Game Studio的远藤雅伸先生，几个人一起开始制作。

——可谓FC黎明期集结了精英制作人的稀有游戏啊。

中村： 我们就像搞社团活动一样集结起来，在制作《俄罗斯方块》时发生了许多事，我们打算加入原创的规则玩法，然后又加入《轰炸方块》。过程太让人怀念了。

——感谢您宝贵的爆料。那么言归正传，能谈谈Chunsoft创立30周年的感想吗？

中村： 看了上面的年表，不禁感叹30年既很长又很短。不过能像年表显示的这样做了大量工作，真是没有虚度。

——密度很大的30年啊。

中村： PC-8001等家用游戏机的黎明期，或者称之为形成期吧，从那时开始就有Chunsoft了。

——您在仅凭兴趣研究程序的过程中，自然而然地踏上游戏制作之路了。

中村： 如果从当时我给《I/O》杂志投稿开始算，那其实我已经有三十四五年的游戏制作经验了。虽然Chunsoft才30岁。

——当时的您是否已经认为自己可以对游戏痴迷到投入三十年光阴呢？

中村： 当时完全没作长远考虑。动机是在机厅里玩过以后，想在电脑上自己捣鼓出一个类似的东西来。FC等家用机发售后，我们可以在家里玩到跟机厅同等品质的游戏。现在的游戏机也是一样啊，看到智能手机上的那些游戏，觉得这么快就能在如此小型的设备上实现这么高规格的游戏，简直吃惊无比。

——从什么时候开始决定靠做游戏吃饭呢？

中村： 应该是从高中生开始吧。

——始终如一啊。

中村： 是的，从高中时就打算进入游戏公司工作，或者打造一家Namco那样的游戏公司。

——目标果然是Namco吗？

中村： 当时Namco在机厅里实在太耀眼了（笑）。

——做出成立公司的决定，本身是一件非常需要勇气的事情。当时您倾向于担当经营者还是一线制作人呢？

中村： 当然也曾考虑过走经营路线，但心里始终没当回事。原本我就是出于喜欢游戏的契机来创立公司，所以不知不觉就埋头做事了。

——编程在当时使用的还是BASIC、COBOL这些，如今却大大进化了。

中村：我已经搞不太懂现在的程序了（笑）。从FC时代起，我已经逐步淡出了编程。

——也就是说从SFC、PS、N64这些主机开始，就把重心放到经营上了。

中村：是的，我的程序只用到《弟切草》为止，之后就负责出品或导演游戏了。

——我很想遵循年表向您询问各个时期的历史细节。年表中肯定有好几个事件都是Chunsoft的关键点，最初的关键点就是公司的创立，那是大学时就完成了吗？

中村：是的。

——当时为什么想创立公司？

中村：高中时就梦想去东京成立游戏公司。实际上考上东京的大学后，我还跟周围的朋友反复提这事。在此基础上，我在自己的公寓里集结了四五个同伴，在制作《Door Door mkⅡ》、《Neutron》等游戏的过程中，倡议说反正都是做游戏，不如干脆登记法人，借个哪怕只有一间房的事务所。那时正好是升大二前的春假，于是解决了包括房地产在内的一切事项，在4月成立公司。

——成立当初还在的成员现在还有哪些？

中村：现在只有我和中西一彦了。

——我想应该有不少都是如今不太出名的前辈吧。那么能请您向我们说明一下公司名字的由来吗？

中村：我高中时候很喜欢打麻将，我姓氏里的"中"和麻将里的红中都音读为"Chu"，朋友都拿"Chun"来作为我的昵称。《Door Door》的主人公叫"Chun君"，觉得这个字眼很吉利，于是就取了Chunsoft的名字。

——说到Chunsoft，不仅联想到贵公司的宣传口号"百发百Chun"呢。

中村：啊，那是从PS时代引入的口号，借机改了Chunsoft的LOGO字体。

——一直以为用了很久的口号，没想到时间并不算太长啊……不过其实也快20年了（笑）。公司成立后FC很快就发售了，能谈谈当时对FC的印象吗？

中村：第一感觉就是这玩意很牛。首发游戏应该是《大金刚》吧？看到这游戏时，我就惊讶道"原来机厅的游戏能用如此低廉的价格呈现"。

——当时就想在FC上做游戏了吗？

中村：是的，我觉得FC能实现许多想法。

——您在FC上最早推出了《Door Door》，之后是《波多比亚连续杀人事件》，这两款游戏发售日仅相隔4个月，但当时的开发成员只有中村先生和寥寥几人吧？

中村：除我以外的程序员有三四个，美工基本是我全权负责。所有的工作都由五六个人来完成，这是现今所无法想象的时代（笑）。

在Enix集结了命运中的《勇者斗恶龙》成员

——中村先生自己应该是非常喜欢游戏的，您的第一款游戏是哪个呢？

中村：当时机厅里的所有游戏我都玩了，最早的一款是《太空侵略者》吧。

——原来对游戏的初次体验是《太空侵略者》。

中村：不过在进入机厅前，我还在公寓的楼顶玩实体弹珠台。还有一种望远镜一样的圆筒，凑近看并且按按钮，里面的战车就会倾斜，有这种东西吧？

——啊！的确有。

中村：其他还有驾车游戏，在棒子的前段粘上小车子，让它在卷轴的纸张跑道上虚拟行驶，我经常玩这样的游戏。

——开始经常玩一些模拟道具的游戏，然后迎来数字化游戏的浪潮。

中村：是的。在《太空侵略者》之前，还有《打方块》、刺破实体气球的《马戏团》等街机游戏，我经常玩。不久迎来《太空侵略者》的时代，这游戏几乎百玩不厌，不过因为有BUG，所以会突然死掉。

——还有这回事吗？

中村：有BUG。有时明明没撞上任何东西，自机会莫名地爆炸。我每次都能用100日元玩一整天，最后店员对我说"快关门了请您别玩了"（笑）。

——那么你起先作为一个单纯的玩家，是借着怎样的契机开始实际用电脑制作游戏的呢？

中村：我高中前对电脑并没兴趣，不过当时学校里有个使用电脑的课外社团，算是同好会吧。当时电脑上好像演示的是《平安京异形》，我出于每天都可以免费玩游戏的目的加入了该同好会（笑），从此与电脑有了不解之缘。同好会的前辈教我编程，于是我的兴趣从游戏拓展到程序上，沉迷至深。

——那是BASIC时代吧。

中村：是的，不过最开始是用一个程序计算器般的东西在学，只允许输入256行代码，处理速度奇慢，可以用肉眼一一追随处理的256行。据说一旦提升处理速度，就会产生技术问题（笑）。

——那是对程序员技术要求简略化与最佳化的时代啊。

中村：是的。运用这种技巧可以理解电脑的工作原理，同好会的成员们也互相竞争编写程序的速度与简洁性。

——这也很有游戏的感觉啊。您就是这样迷上电脑的吗？

中村：是的。当时我打算打工赚钱买电脑，不过犹

豫买哪台，NEC的PC-8001好呢，还是夏普的MZ80好呢？当时的主流是MZ，NEC刚问世不久，不过能使用色彩。而且当时《I/O》杂志有个名叫“芸梦狂人”的知名投稿人，他就是使用NEC电脑制作了类似《太空侵略者》的游戏，我非常喜欢，于是追随他买了NEC。现在想想，当时如果不买PC-8001而买了MZ，也许整个人生就变了。

——您认为这是重要的人生岔路口。

中村：是的。

——最初是从给杂志供稿开始的吗？

中村：从供稿起步，不久自己也想正式做游戏了，渐渐开始了比较严谨的编程。

——之后您也一直购买NEC系列的电脑吗？

中村：从PC-8001买到8801。当时把电脑接在显像管电视上用，屏幕上显示不了很多字，大概40个字或20个字吧，在显像管电视上看相当费劲。于是我就颠倒了黑白颜色编程，因为买不起打印机，DEBUG的工作也是在屏幕上一行一行看。

——经历了没有彩色和声音的时代。

中村：是啊，当时的存储媒体只有几千K，完全想象不出M和G的容量来（笑）。

——现在就算发个邮件，容量也够装下当时好几个游戏了。

中村：iPhone拍张照，容量就抵得上好几个《勇者斗恶龙》了（笑）。

——《勇者斗恶龙》初代只有512KB吧，听说还删减了使用字符。

中村：被允许使用的片假名不到一半，需要用仅剩的片假名重新编造魔法和街道的名字，这样的血泪年代总算过去了。

——当时您制作了许多不同类别的游戏，像动作类的《Door Door》、《Neutron》，冒险类的《波多比亚连续杀人事件》。

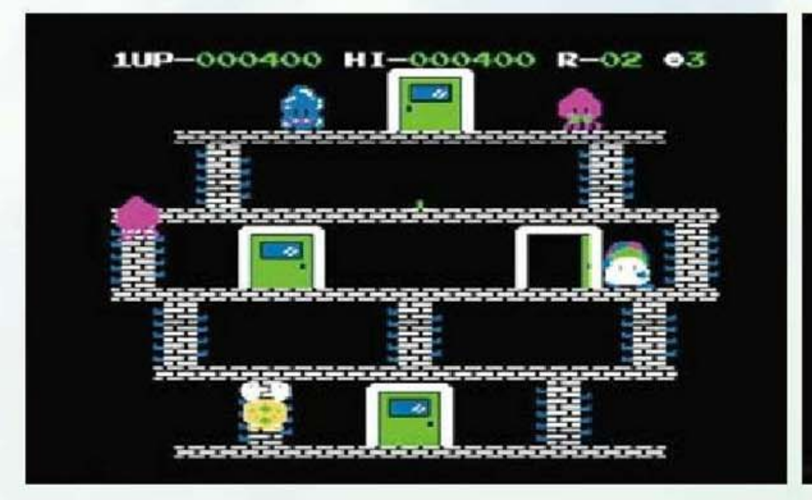
中村：大家对Chunsoft的印象大多集中在《DQ》这样的RPG或音响小说上，但起点其实是动作游戏，或者说即时性很强的游戏。就算不受世人关注，我自己也制作并玩了很多类型。

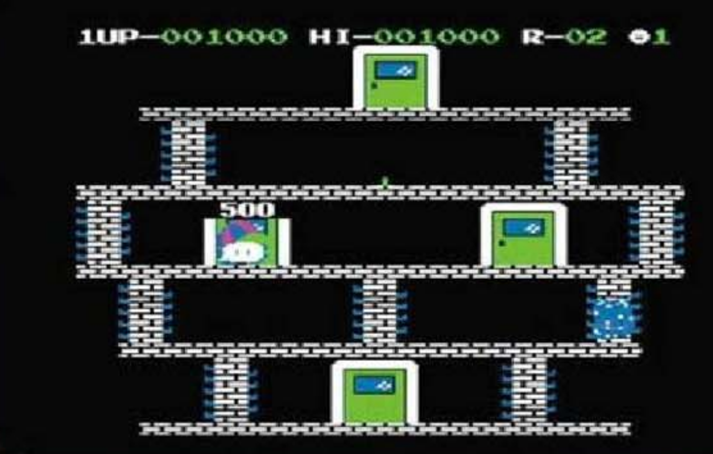
——果然是出于自己想玩的动机去做游戏吗？

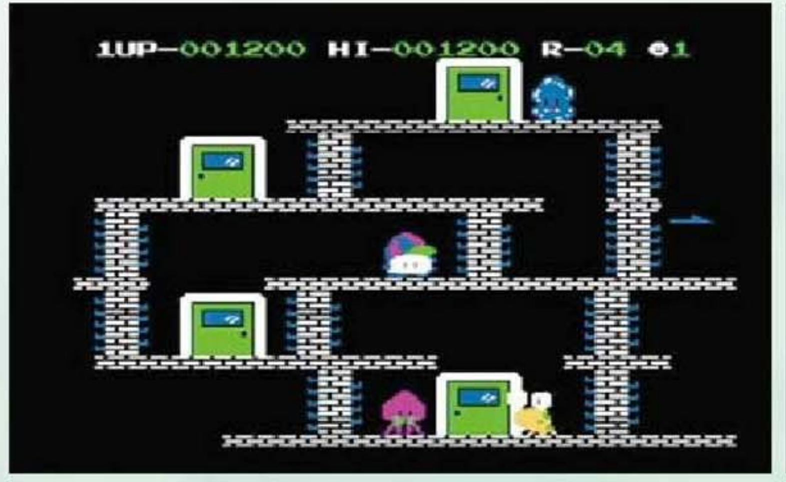
中村：有这方面因素，当时我还仅凭眼睛和手来复制粘贴，把编好的程序拿去投稿，比如交给Konami公司的《大进击》。

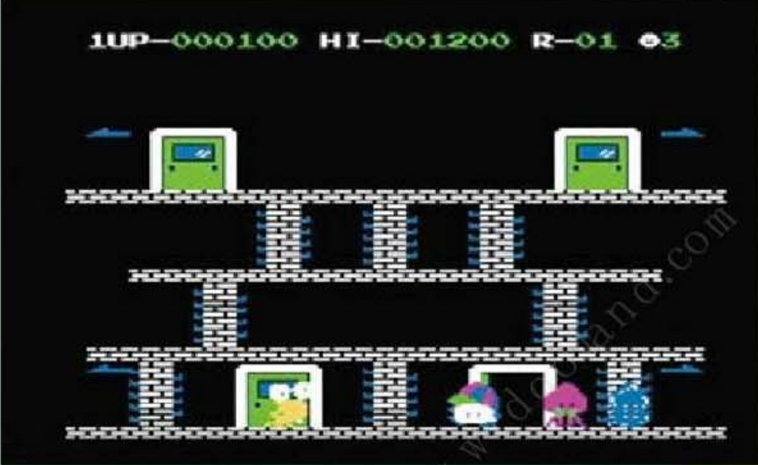
——那时候的投稿人都互相竞争着如何在电脑上重现街机游戏。我想再询问一下《Door Door》的诞生秘闻。与当时的Enix相遇是否同样是另一个人生关键点呢？

中村：可以这么说。正好是我高三的时候吧，Enix举办了电脑程序比赛。附近的电脑商店正好推出了NEC的PC-98系列，但30万日元的高价是我这样的高中生所无法负担的。于是店长提醒我说比赛获奖能有100万日元的奖金，建议我去试试，于是就制作了《Door Door》。









▲FC版的《Door Door》（1985年发售），戴帽子的就是主人公Chun君。

——于是就突然做出了《Door Door》这样的游戏吗?

中村：当时的著作权不像今天这么分明，我原打算复制一下当时很沉迷的Namco游戏《挖金块》去参赛，但总觉得哪里不对，问了Enix才知道必须用原创作品，现在来看这已经是基本常识了（笑）。我想用其他方式来表现《挖金块》的乐趣，这就是《Door Door》。

——原来如此。《挖金块》里令岩石掉落，与《Door Door》的开门联系在一起了。

中村：是的，把敌人赶进去再一口气消灭。

——当时获得的是第二名吧。我记得第一名是制作《森田将棋》的森田和郎先生。

中村：嗯，不过那时他做的不是将棋，而是名为《森田战地》的战争模拟游戏。

——以此为契机结识了Enix对吗？听说堀井雄二（《勇者斗恶龙》之父）先生也参加了那次比赛。

中村：堀井先生制作的是《爱之网球赛》，是一款网球游戏。我居然连当时的游戏名都记得那么清楚，最近的新游戏反而记不住（笑）。

——于是就见到了Enix的千田幸信（《勇者斗恶龙》1～7代的总制作人）先生，集齐了《DQ》的成员吧。

中村：椙山浩一（《勇者斗恶龙》及《风来的西林》作曲）和鸟山明是不久后加入的。堀井先生本来在《周刊少年JUMP》负责读者投稿页面，出于采访目的也来到了颁奖现场。

——从那时开始就有一起制作游戏的志向了吗?

中村：没那么早。制作《Neutron》的中途，FC问世了，于是我就制作FC版的《Door Door》，并打算把《Neutron》作为公司第二款FC游戏推出，与Enix方面进行洽谈。Enix提议制作稍微面向成人的游戏，于是开始了冒险游戏。受容量限制，冒险游戏很难塞进大量图片，于是千田先生就说“《波多比亚连续杀人事件》可能只要不到20张图”，我就与原作者堀井先生接上了话。这算是我和堀井先生合作的第一款游戏吧。

——借由移植《波多比亚》的接洽。

中村：受美工和使用文字的限制，当时并不知道能不能成功移植，下了不少功夫。现在想想，真亏我们能在那么小的容量下做出《波多比亚》。

——《波多比亚》诞生的名句“犯人是康彦”如今还在网络上盛传呢。

中村：当时没有网络，名副其实的口耳相传。《波多比亚》里千田先生是总制作，堀井先生负责剧本，一线的开发部分全权由Chunsoft负责。

——您负责了所有程序吗?

中村：《波多比亚》的程序全是我写的，《Door Door》也是。《勇者斗恶龙》初代除了音乐，全部都是我完成的。

——全部!

中村：岁月的痕迹啊（笑）。不过从《DQⅡ》开始，我的工作量就分担出去了。

——毕竟容量大幅增加了。

中村：事前你提问我“Chunsoft三十周年来最辛苦的工作是哪个”，回想起来，应该就是制作《DQⅡ》（笑）。

——最辛苦的工作发生得如此之早吗？那能详细说说来龙去脉吗?

中村：就像刚才说的，之前所有工作都有明确且独立的分工，但《DQⅡ》的程序有三四个人参与，我第一次与其他人合写，开始并没有做好计划，彼此间交流不明确，产生了许多麻烦。比如说程序开始运行得好好的，但中途突然故障，又不知道是谁写的部分出现了问题。当时大家都不算行家，一群学生年纪的程序员互相责怪，搞得气氛非常紧张。我的主要工作与其说是DEBUG，倒不如说是和事佬（苦笑）。出了这岔子，游戏比预定发售日晚上市许多，成品的平衡性也不太好，明明已经付出那么多血汗了……当时很钻牛角尖，甚至一度想不做公司了。

——这么严重吗?

中村：是的。但是发售后也可以算这30年来最欣慰的事，当天排队买游戏的人多得夸张。

——大热卖啊。

中村：火爆得几乎要上新闻了，真的很开心。

——《DQ》感觉就是从2代开始人气突飞猛进的。

中村：作为制作者，我认为《DQ》初代的完成度就很高了，平衡性也好，坚信它一定能受世人欢迎。不过初代卖得虽然还可以，但远低于预期。2代的大卖让我觉得，难得消费者们竟然会去玩那么难的游戏（苦笑）。

——“ロンダルキア洞窟”附近太难了。

中村：敌人的即死魔法简直无情（笑）。

——中村先生自己也这么认为吗?（笑）

中村：大家都这么认为（笑）。实际玩过都觉得太难了，不过难度也成为消费者津津乐道的话题，反而起到了宣传作用。当时无法像现在这样网上分享打法。

——当时《DQ》的制作周期很短，虽然您刚才说延期发售，但相比初代隔了也不到一年，速度快得令人难以相信。

中村：可是玩家嫌我们出得慢（苦笑）。

——时代不同了啊（笑）。2代成功以后，周围都有什么反响?

中村：现场临近完成制作的时候太艰辛了。从开发完成到卡带生产，再到正式上市，期间隔了两个多月，在这两个月里，开发人员已经在商量续作了。有了这种时机上的延迟，所以当《DQⅡ》火爆大卖的时候，我们已经过了兴奋劲头。

——原来如此，这是卡带时期特有的情况。聊到现在，“《DQ》系列”的故事也了解得差不多了，那么接下来的关键点是哪个呢?

中村：之前算是把Chunsoft的“创世纪”给讲完了（笑）。

音响小说与《不可思议迷宫》的诞生

——接下来的关键点我认为是《弟切草》的发售，虽然发售日比《DQV》晚，但Chunsoft决定自主发行游戏却是在《DQV》前。您是从什么时候开始有自主发行游戏的想法呢？

中村： 相比自主发行游戏，我一直以来更想制作原创品牌。不过随着《DQ》续作的层层推进，容量越来越大，开发周期和开发规模逐步扩大，根本没有工夫去做原创品牌。借着硬件从FC向SFC过渡的这个时机，我想要完成公司转型就趁现在。当时Game Studio的远藤先生刚成立自己的公司不久，我和远藤先生一起前往任天堂，申请SFC游戏的开发权。

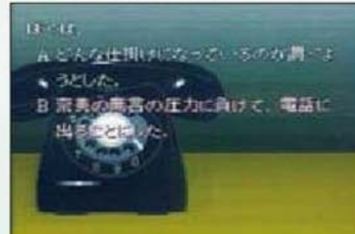
——二位一起去的吗？

中村： 印象很深刻。

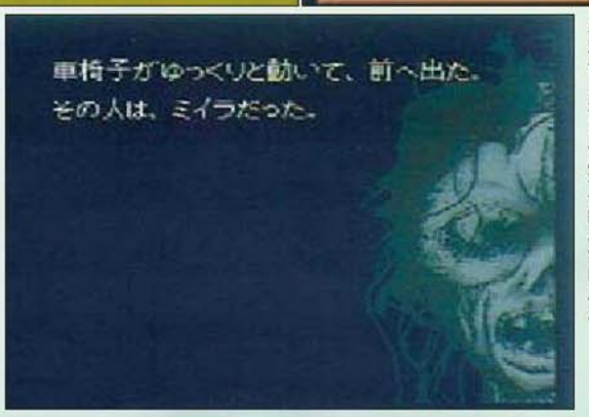
——作为发行商推出的第一款游戏是《弟切草》。

中村： 任天堂很爽快地答应了我，我也打算尽快推出原创作，但当时还埋头于《DQV》的开发，基本腾不出手去做。后来想了个省事的办法，就采用了音响小说这种对程序和美工都没有太高要求的游戏形式。









▲◀音响小说系列的第一弹《弟切草》，1992年发售，是日后所有音响小说的原点。

——原来如此。虽然文本容量很大，但游戏的构造的确很简洁。

中村： 是的。当然，制作音响小说不单纯为了图省事，另一个原因是SFC的音源比FC优秀很多，声音也能截取录制。活用该机能，觉得制作音响小说是不错的选择。

——当时我作为玩家玩过本作的未完成版，最开始是没有背景图片的。

中村： 是的，原本是在粗纸色泽的背景上配置文字，偶尔插入汽车或落雷的动画，但宣传方面的人对我说这样很难卖得出去，杂志社也说这不太好推广……所以准备了20张左右的背景图，让背景跟随游戏场景发生变化。

——这在当时是崭新的游戏类型，所以周围人难以置评也可以理解。不过作为发行商推出的第一款作品就是全新的游戏类型，能切身感受到Chunsoft的积极性呢。

中村： 嗯……很多人这么说，不过我是游戏诞生之前就开始构建蓝图，因此没怎么刻意注重游戏类型。动作类游戏既有包含射击要素的，也有像《炸弹人》、《挖金块》这样富含解谜要素的，形式很多样。与此相同，冒险游戏里既有Ascii制作的《表参道冒险》、《南青山冒险》这种纯文字的，也有少量配图的《神秘屋》。战争模拟游戏里也有《舰队指挥官》这种异类。玩了所有这些游戏后，我意识到游戏拥有各种各样的形式，没有刻意执着于游戏类型。

——怀旧的游戏名接二连三地出来了（笑）。

中村： 《弟切草》完成了一项挑战。当时《DQ》那么火爆，我的朋友和亲戚里却有完全不碰本作的人，我就问他们是什么原因，得知不玩是因为平假名看起来很费劲，或者不习惯用手柄。我想针对这些人制作一款游戏，成为他们拿起手柄玩游戏的引子。《弟切草》只需要看就行，几乎没什么操作，只要选择分支项就能体验峰回路转的剧情，对反射神经没任何要求。我觉得这样一款游戏应该能吸引这部分人来玩。由于SFC机能的提升使汉字和片假名得到支持，通篇平假名的问题也迎刃而解。另外，我觉得当时的家用机文字冒险许多没能把自身魅力展现出来，为了解决以上所有问题，就有了《弟切草》。

——销量如何呢？

中村： 初次出货12万张左右，当时希望能再多卖一些。好在本作比较长卖，挤牙膏一般地逐次追加出货，每次1万或2万份，最终销量突破30万。特别是初期出现了断货情况，玩家间也调侃说“这是一款有所耳闻但无缘得见的传说游戏”，从各种意义上增添了它的恐怖感。

——有都市传说的感觉了（笑）。《弟切草》之后是《DQV》，一年半后发售了《特鲁尼克大冒险》。

中村：《弟切草》推出后，从《DQV》开始退出“《DQ》系列”的制作，正式开始制作自己公司的游戏了，就是你说的《特鲁尼克大冒险》。

——退出《DQ》这样的大作开发是个非常重要的决断，您没有犹豫过吗？

中村：我们想做自己想做的东西，《DQ》1～5代已经倾注了我们所有的心血，没有什么可犹豫的了。

——虽然有《Rogue》（PC平台上最早的随机迷宫探索型RPG）这样的先驱，但《不可思议迷宫》也算继音响小说之后的新类型，可谓如今家用机上随机迷宫的起点。

中村：一直担任“《不可思议迷宫》系列”出品人的长畑成一郎先生是《Rogue》的死忠，他提出想自己制作一款《Rogue》。不过我当时第一次接触《Rogue》，懵懂得很。特别是所有道具都是未识别状态，花了两三天时间才搞清怎么推进流程。有一次我持有两个未识别道具，使用了其中一个，另一个就变成识别状态了。意识到这一点后，我就每种道具留一个，方便选择使用。这种自己发现与探索的乐趣，实在太令人沉迷了。

——当时《Rogue》画面全是记号，看起来很费劲，比如“@”是主人公。

中村：没错没错（笑）。“！”是回复药。

——如今的玩家看了肯定会吃惊的（笑）。将这种类型搬上家用机时，为什么会选择特鲁尼克这样的角色呢？

中村：与《DQ》、《FF》这些主流RPG不同，本作中玩家如果被打倒，等级和金钱全部归零，游戏规则不太容易被理解。如果道具和怪物都有名字，会比较容易将印象传递给玩家吧，最后就商定用《DQ》的角色了。原打算从主人公里挑选一个，但最后让特鲁尼克以收集道具为目的进行游戏，这样会简单易懂。得到了堀井先生的允诺，就有了《特鲁尼克大冒险》。

——《特鲁尼克大冒险》也算一夜成名的游戏了。

中村：是的，我想《DQ》的影响力是很大部分原因。

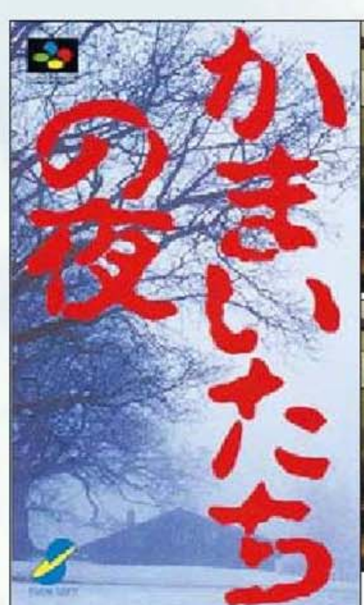
——以后的开发体制似乎就铺开了《不可思议迷宫》和音响小说这两条线。接下来火爆的是《恐怖惊魂夜》，您与剧本原作我孙子武丸先生开始了长期的合作吧。

中村：是的，我孙子先生帮了我很多忙。





◄▲1993年发售的《特鲁尼克大冒险》，为了寻找幸福箱，特鲁尼克向迷宫发起挑战。















▲一口气打响音响小说名号的《恐怖惊魂夜》，发售于1994年。香山、釜井等角色都叫人难以忘怀。

——您和我孙子先生是如何结交的呢？

中村：《弟切草》游戏里的用户调查表显示，许多玩家希望下一部音响小说是悬疑类。当时有大概20位年轻的推理作家，我向他们寄出制作音响小说的邀请函，得到我孙子先生的回信，上面写着“我玩了《弟切草》”。于是我就邀请他制作下一部作品，这就是我们认识的契机。

——信件是时代的标记。这之后的《恐怖惊魂夜》全系列，以及《诡计×逻辑》两作都是跟我孙子先生合作的。

中村：今年也是《恐怖惊魂夜》20周年，我俩的交情也有二十年以上了。

——制作《恐怖惊魂夜》时，这部作品在推出前有大卖的迹象吗？

中村：《Fami通》连载了许多售前情报，让本作在期待榜上渐渐提升，我觉得有搞头（笑）。

——不同玩家对《恐怖惊魂夜》的理解均有差别，我个人印象最深刻的是纵版阅读的“重启游戏”开启的“Chunsof党”。这设定令人紧张不已，觉得这种彩蛋很符合Chunsoft的作风。

中村：那是我孙子先生提出的方案，当时他问我“按了Reset键以后能继续游戏进度吗？”得到我肯定的答复，他才开始写剧本的吧，大概。

——一般游戏里用不到Reset，所以看到提示时还挺紧张的。一年后贵公司的招牌“《西林》系列”发售，不继续制作《特鲁尼克》的续作而采用原创主人公，是出于主观意愿吗？

中村：我希望在《不可思议迷宫》里加入商店行窃的要素，但特鲁尼克是职业商人，行窃的设定总觉得不太好。《DQ》既有的世界观设定也对一些道具和怪物的出场有所制约，所以干脆原创一名角色吧，这就是西林。



◀▼▶1995年发售的《风来的西林》。许多风来人在桌山挑战最终问题，最终失败。

▼▶《风来的西林》发售一年后，《风来的西林GB 月影村的怪物》登场，之后又发售了PC版。

（下辑待续）

※下回将从音响小说系列的第三弹、在核心玩家中口碑优秀的《街》讲起，一直谈到Spike的合并，以及中村光一先生对如今游戏界的看法。

“《怪物猎人》系列”制作人辻本良三专访

文 库玛 美编 咕噜



——诚意十足的《怪物猎人4 G》一定让玩家满意！

趁着此次辻本良三前赴香港参加玩家见面签名会的机会，小编有幸对其进行了一次近距离的专访。在此次采访中辻本良三介绍了不少关于《怪物猎人 4 G》（后文简称《MH4G》）中新要素的详细内容，并对游戏的一些细节改良以及中文化等相关问题做了回应，采访结束后 20 分钟的游戏试玩，也让小编感受到了在炽热沙漠中狩猎怪鲛亚种的热血氛围。那么在十月狩猎解禁到来前，就让我们随着本辑专访先来提前预热一下吧！

——离十月游戏发售的日期已经越来越近，请问此次的《MH4G》是基于怎样的理念制作的呢？

辻本良三（后文简称“辻本”）：去年发售了《MH4》，此次的《MH4G》就如同《MH4》的进化版。虽然《MH4》的内容已经十分丰富了，但《MH4G》中的原创内容也足以构成一款新作。因此此次的《MH4G》不是略微增加新要素的资料篇，而可以当作一款独立的游戏看待。并且玩过了《MH4》的玩家还可以将自己几乎全部的存档内容都继承到《MH4G》中，继续享受《MH4G》所带来的游戏乐趣。

——那么《MH4G》与迄今为止的正统续作，特别是《MH4》有什么不一样的地方呢？

辻本：此次的《MH4G》包含了《MH4》的全部内容，因此第一次接触游戏的玩家即使没有玩过《MH4》，也可以从《MH4G》开始并在其中享受到《MH4》的游戏乐趣。《MH4》集会所的多人联机模式原本只有上位任务，在《MH4G》中则追加了 G 级的任务。而单人模式下原本只有下位的村任务，在《MH4G》中则增加了许多上位任务，并且游戏的主线剧情也对应着《MH4G》的追加内容。

——《MH4G》的剧情是接续着《MH4》而展开的吗？





▲在《MH4G》中主人公将继续与《MH4》中的同伴踏上冒险之旅，并结识到新的同伴。

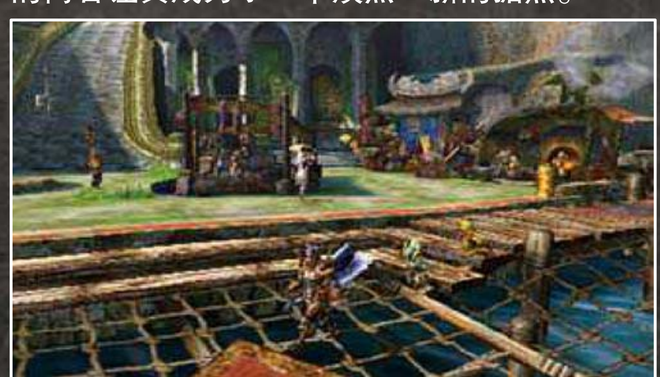
辻本：《MH4G》的剧情是与《MH4》中的同伴去往不同的地方，并帮助当地的人们将那些地区重新振兴起来。笔头猎人——就是那些十分帅气，长相英俊的猎人们（笑）在《MH4》中他们也是 NPC，在此次的《MH4G》中则成为了相当关键的人物，而故事也是与他们有关。



▶在山间修建的东多尔玛被盎然的绿意所环绕，易被大型怪袭击的东多尔玛从毁灭中屡次复苏，是一座坚强的街市。

——新据点“东多尔玛（ドンドルマ）”是怎样的一个地方呢？

辻本：东多尔玛原本是《MH2》中的线上据点，由于《MH2》线上服务的结束，玩家们已经无法前往“东多尔玛”，因此我们将其放入了此次的《MH4G》中，并根据掌机的性能专门予以了制作改良。其中既保留了之前东多尔玛那令人怀念的气息，也增加了一些新的内容让其成为了一个焕然一新的据点。


▲《MH4G》中的东多尔玛相较以往加入了不少新的设施。

——新加入的“师匠”是怎样的角色呢？

辻本：师匠是跟主线故事相关的人物，但如果现在说太多的话就有点剧透的感觉了，总之是一个十分关键的 NPC 角色。


◀新角色师匠是一位经验丰富的指挥官。

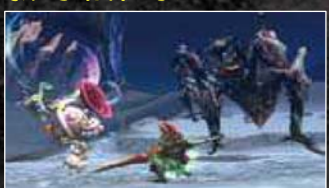
——那么师匠和刚刚您提到的那些笔头猎人们有关联吗？

辻本：是的，在很多方面都有着关联。

——此次大概追加了多少新怪物、亚种怪和复活的怪物呢？

辻本：具体的数字虽然不能告知，但就像刚才说的那样，光是专属《MH4G》的内容就已经足够作为一款单独的游戏发售了，因此这个数量届时一定会让玩家满意。

——新的亚种怪除了能力的提升，还追加了新的动作吗？



▲《MH4》中登场新怪的亚种届时都会以更强力的姿态在《MH4G》中登场。

辻本：是的，新的亚种怪和在《MH4》中登场的普通怪会有着细微的不同。比如在攻击的形式上会出现差异，一些亚种怪也有着自己独有的攻击招式。玩家可能会在战斗中发现新亚种怪物的动作与自己之前遇到的普通怪有所不同，并需要通过在战斗中一边学习一边采取新的对应措施。

——回归的“角龙”和“盾蟹”等怪物在《MH4》中都是在龙人问屋的素材交换中出现的怪物，那么此次的《MH4G》中还会有更多这样的素材交换怪物回归吗？

辻本：这个我们现在暂且要保密（笑）。

——新怪物千刃龙（セルレギオス）是一种怎样的怪物呢？


◀千刃龙与以往的飞龙种有着一定的差异，不过具体有哪些差异恐怕就需要玩家届时在游戏中亲自验证了。

辻本：千刃龙就是这个家伙呢（指着身后千刃龙的海报），它也是《MH4G》的封面怪。它像《MH4》中的黑蚀龙一样与主线故事有关，玩家前往东多尔玛的这一剧情展开也是因为千刃龙。值得一提的是，虽然它是飞龙种，但它在攻击招式等方面又与迄今为止的飞龙种有所不同。由于千刃龙是一只全新的怪，因此首次接触它的玩家就需要记住它很多独特的动作，并一一采取对应措施。

——也就是说千刃龙会给予玩家很多新鲜感吧？

辻本：是的，对于这种新怪物玩家可能一开始会非常伤脑筋，但只要好好观察它的动作就会掌握到诀窍。

——在《MH4》中，新武器操虫棍相较其他武器有着较为明显的优势，《MH4G》中有没有对武器的平衡性做出调整呢？



◀▲在大剑和锤子中加入的连锁动作要素充满了互动的趣味性。

辻本：《MH4》中总计十四种的武器在《MH4G》中继续予以保留。其中的蓄能斧增加了新的动作，其他的一些武器也增加了连锁的要素，比如在一个攻击动作结束后就需要接续下一个动作，这次做了些许类似于这方面的调整。从某种意味上来说就是为武器（的动作）增加了选项，比如玩家结束一个攻击的动作后，接下来可以顺应此动作进行一个衔接动作，

然后再诱发下一个动作。

——在《MH4G》的PV中我们可以看到一个猎人被打飞后，会变为跳跃状态并对怪物进行骑乘。在《MH4G》中加入这一动作要素的契机是什么呢？

辻本：在《MH4》中通过跳跃来发动攻击可以说是该作的一个关键词，这也是玩家战斗策略中的一部分。但当玩家被同伴打飞后，最终什么效果都没有发生，就只是单纯地被打飞然后掉到地面上，那么在这里玩家都没有后续行动的选择余地。于是我们就觉得可以在这里加入一些对应跳跃动作的选项，而且比起手误打飞同伴后说一句“对不起”，通过这样的形式让这句“对不起”变成“谢谢”不是更好么？于是我们在《MH4G》的制作初期就对这个要素进行了验证，并在《MH4G》中加入了这个要素。

——在PV中看到这个场景后我个人觉得这个要素十分有趣。

辻本：是吗？（笑）非常感谢。

——在《MH4G》中会有水战这一要素吗？

辻本：这个要素不会出现在《MH4G》中。

——目前的情报已经确认了沙漠场景的复活，《MH4G》中的沙漠场景和以前的有哪些具体的不同呢？

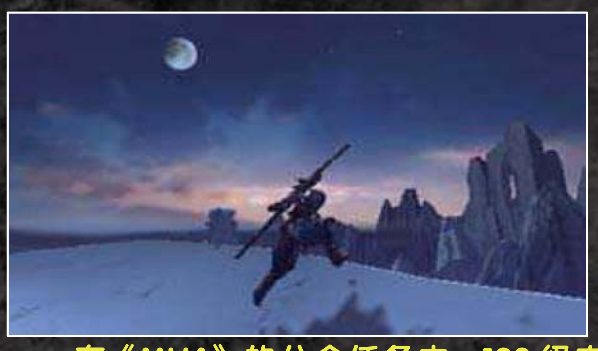


▲沙漠场景的加入也让不少在沙漠中生存的怪物再度回归。

辻本：基本来说地区的配置和以前一样，在之前的《MH2G》中场地都是比较平面的，而此次将该场景移至《MH4G》后我们加入了大量的高低差场景。原本比较平面的沙漠就变为了有着上下高低起伏的沙漠山丘地形，玩家可以利用这个地形进行跳跃，像这样可以发动跳跃攻击的地点在此次的沙漠场景中就有不少。

——那么在《MH4G》的沙漠场景也会像《MH2G》中的那样有昼夜之分吗？

辻本：有的，但沙漠场景的昼夜不像现实中那样在白天和黑夜间进行转换，而是根据任务的不同被分为了沙漠的白天场景和夜间场景。而在白天的沙漠肯定是要喝冷饮抵抗炎热，在晚上则需要喝热饮预防严寒，这些沙漠场景的要素都依旧都得到了保留。



◀在《MH4G》中部分任务需要在夜间的沙漠中进行。

——在《MH4》的公会任务中，100级左右的怪物就已经十分强力，甚至可以说和G级怪物不相上下，那么在《MH4G》中还会出现更高等级的公会任务吗？

辻本：会出现，虽然玩家们对此可能有着怪物会变得更强的固有印象，但玩家也可以在这些公会任务中入手G级的武器和防具，我们在《MH4G》中也十分注重地加入了这方面的内容。

——那么在公会任务中是否追加了《MH4》中未出现的操虫棍和蓄能斧的发掘武器呢？除此之外会出现多少新的发掘武器和防具呢？

辻本：是的，操虫棍和蓄能斧的发掘武器都会追加，至于新的发掘武器和防具的数量目前虽然不能告诉大家，但我认为届时一定会让玩家满意。

——艾鲁猫在系列游戏中变得越来越强，《MH4G》的艾鲁猫具体会有哪些强化要素呢？



▲▼合体技和倾向技能的升级让艾鲁猫在战斗中发挥着越来越重要的作用。



辻本：首先是合体攻击方面，像合体战车这样进行猛烈攻击以及合体进行回复等技能都理所当然地有了升级版。艾鲁猫的倾向技能中则增加了“跳跃（ジャンプ）”和“野兽（ビ－スト）”这两个技能。如果艾鲁猫发动了跳跃，就会起到一个跳台的作用，并会对猎人做出“过来过来”的指示，当猎人跑向艾鲁猫后，艾鲁猫就会用手托举起猎人让猎人起跳；而野兽技能则主要是艾鲁猫通过旋转翻滚向怪物发动攻击，夺取怪物的耐力，总的来说就是合体技和倾向技能这两个要素的扩展。

——艾鲁猫的存档数据可以直接从《MH4》继承到《MH4G》中吗？



辻本：基本上我们是想将其原封不动地继承到《MH4G》上，但在存档继承这方面目前还有许多正处于确认阶段的内容，我们也想尽量做到让玩家满意，不过也因为正在确认中，所以还不能非常明确地告知大家。

——说到存档继承，官方已经公开了《MH4G》几乎可以继承《MH4》存档的所有内容，具体的话可以继承到什么地步呢？

辻本：这个也处于最终形态确定前的最后确认阶段，虽然目前也无法明确告知大家，但我们正努力让道具箱中玩家收集到的东西、武器或是防具等数据都能得到继承。

——在《MH4》联机时经常会出现报错或是掉线的情况，《MH4G》中对此进行了修复吗？

辻本：掉线这些问题其实在日本的玩家中并不常见，而且由于《MH》是联机游戏，因此（联机的状态）也会和周围的电波环境有关。比如无线网络的速度就是一个很重要的因素。还有对于联机游戏，电波有时也会出现不够稳定的情况，而且在一栋大楼中也会存在各种各样的电波，因此也有可能会因为这个（干扰）原因出现报错等情况。

——那么此次在多人联机模式中有加入什么新的要素吗？

辻本：除了刚刚提到的打飞同伴从而发动的跳跃攻击外，在多人网络联机模式下有一个名叫“定型文”的聊天功能，玩家如果事先编辑好了定型文的内容，在联机时一点就可以将对话发出来。但骑上怪物后想对周围的同伴说“我已经骑上怪物了”，或者想要将骑乘状态被解除等情况及时告知同伴的话，在之前的游戏中就没法空出手来办到。但在《MH4G》中，比如骑上了怪物、放置了炸弹或者猫车等动作发生后，就会自动出现对应这些动作的定型文。比如玩家骑上怪物后，只要事先设定好了“我已经骑上怪物了！”这句话，那么在网络联机时只要骑上了怪物，系统就会自动发出这句话告知周围的同伴。

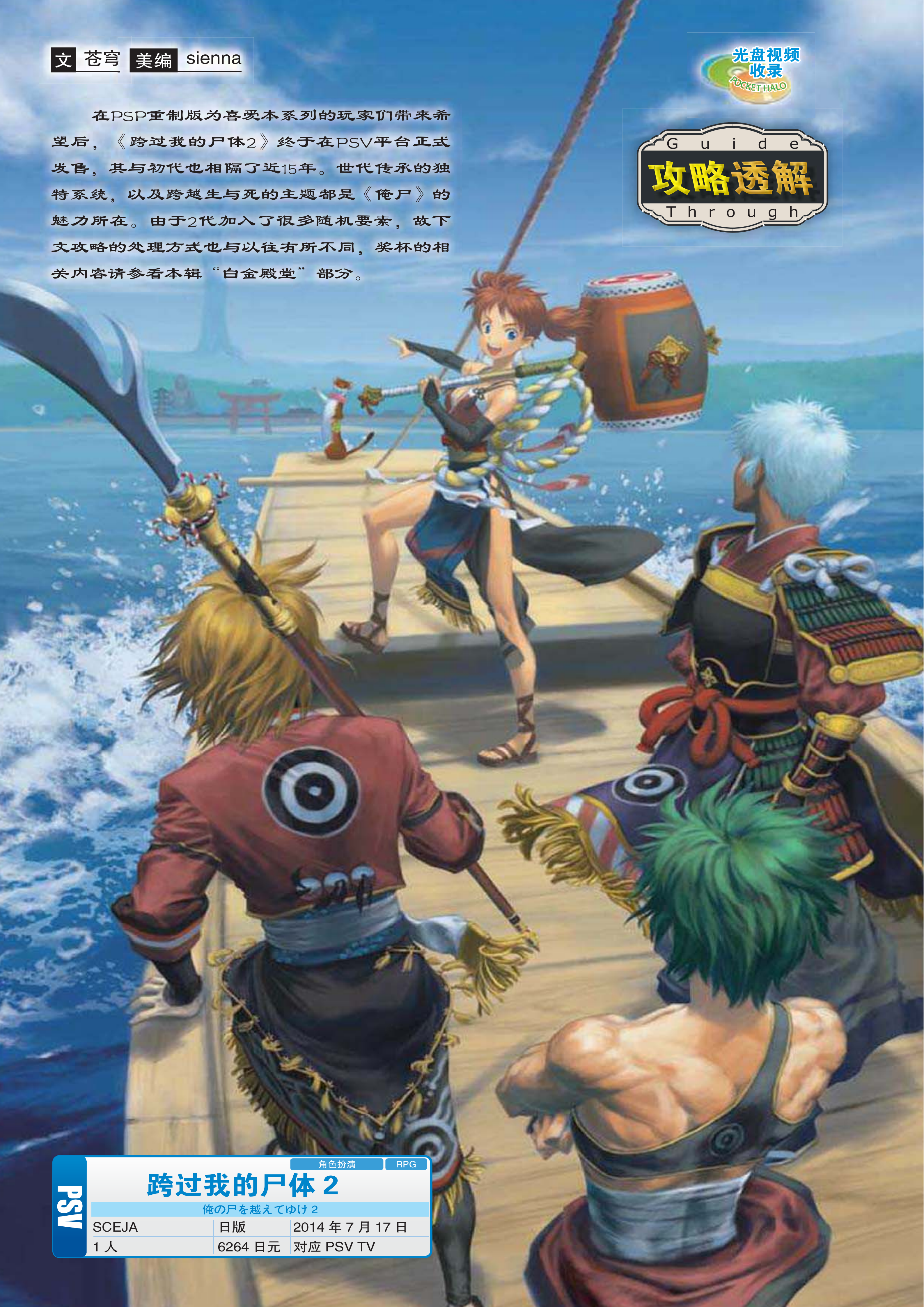
——“《MH》系列”在中国玩家中一直十分有人气，会考虑今后推出游戏的中文版本吗？

辻本：此次的《MH4G》并没有推出中文版的计划，由于我们经常是在发售日前才十分紧张地将游戏制作完成，文本的修正也是勉强地才赶上时间。而且日文版的游戏已经预定会在香港、台湾等中文地区发售，因此比起翻译成外文版本再推出，我们更倾向于将日语版的游戏尽快送到中国玩家的手上。虽然基于这些原因我们目前并没有中文版本的制作计划，但由于我们经常在亚洲范围内进行宣传，其实对玩家这样的期待一直也是有所耳闻。

——最后请对中国的玩家简单说几句吧。

辻本：“《MH》系列”经常在海外举办活动，得到了中国玩家的热情响应，并也听闻了许多中国玩家都喜欢这个系列，十分感谢大家。如果大家能继续支持《MH4G》的话，我们一定会制作出让诸位玩家满意的游戏内容，那么就拜托大家了！





文 苍穹 美编 sienna

光盘视频收录 POCKET HALO

Guide 攻略透解 Through

在PSP重制版为喜爱本系列的玩家们带来希望后，《跨过我的尸体2》终于在PSV平台正式发售，其与初代也相隔了近15年。世代传承的独特系统，以及跨越生与死的主题都是《俺尸》的魅力所在。由于2代加入了很多随机要素，故下文攻略的处理方式也与以往有所不同，奖杯的相关内容请参看本辑“白金殿堂”部分。

PSV

角色扮演 RPG

跨过我的尸体 2

俺の屍を越えてゆけ 2

SCEJA	日版	2014 年 7 月 17 日
1 人	6264 日元	对应 PSV TV



系统篇

家族发展

与一般RPG不同，《俺尸》不强调个人，而是更注重家族的存续和壮大。角色在仅有的两年寿命里，要赚取金钱、积累奉纳点，获得更优质的装备和法术，并留下优秀的基因，一切行为的最终目的都是令整个家族更加强大。这种特色系统也要求玩家有一定的大局观，从宏观进行控制和调度。

能力与成长



角色的能力界面如图所示，按←/→键可以在“状态”、“能力”、“装备”、“奥义/式神”栏目中切换，按△键则能查看特殊效果、法术修得情况、以及装备和奥义/式神的具体效果。基本能力中心、技、体皆分为“火/水/风/土”4大属性，当成长到一定值时才能习得法术或领悟奥义。屏幕右侧来回跳动的条状物表示角色的素质，由父母的遗传基因决定，是与生俱来的，后天不会改变。素质越高，升级时各项能力提升得就越多。此外升级时提升的数值还受到年龄、性别和职业的影响。各能力项目的影响如下。

体力：即HP，耗尽后无法继续战斗。以战斗不能状态结束战斗健康度会大幅降低。

技力：即MP，用于施放各种法术。

健康：表示族人的健康情况（具体影响后文详述），还用于发动奥义和式神。

战胜点：即经验值，累积可以提升等级、令各项能力得到成长（等级不显示，上限为50）。

攻击：物理攻击力，主要由基础能力和武器决定。

防御：物理防御力，主要由基础能力和防具决定。

敏速：敏捷和速度，影响攻击命中率、回避率、行动顺序。

忠心：表示族人的忠诚度（具体影响后文详述）。

心：主要影响族人在战斗中的提案，“火”重视攻击、“水”重视回复、“风”重视辅助、“土”重视防御。此外还对会心率、忠心的增减有所影响。

技：影响法术、奥义、属性攻击的威力，技力以及受到属性攻击时的抵抗力。“火”影响攻击法术的威力，“水”影响回复法术的效力，“风”影响异常状态的命中率，“土”影响异常状态的回避率。

体：影响对应的能力，“火”对应攻击力、“水”对应体力、“风”对应敏速、“土”对应防御力。

忠诚心

一般情况下角色的忠心为100，但如果玩家的一些行为导致族人的忠心持续下降，其就有可能离家出走（尤其“心・火/风”较高的角色更容易离家）。族人离家出走时会随机带走仓库中的装备、道具或金钱，且永远不会回来。

TIPS GAME OVER条件：当家中的族人全部死亡、无人能够继承当主之位时，游戏便会宣告结束。

以下行为会减少忠心：①长期不派出阵；②在战斗中否决其提案；③卖掉其持有的特注装备；④忠心比其更低的族人成为当主；⑤装备降低忠心的饰品。

以下行为能增加忠心：①选择出阵；②在战斗中采纳其提案；③指名为当主；④授予其特注装备；⑤在迷宫中成功讨伐鬼神；⑥授予珍品、名品类道具。

健康度

健康度表示族人的健康情况，会对角色的实际能力值产生影响——健康度为100时能发挥全部能力，而健康度不满时出阵，角色的体力、技力、攻击、防御、敏速都会随着健康度的下降按比例减少。如果以健康度极低的状态返回家中，角色甚至有一定的几率因重伤不治而直接死亡。

以下情况会减少健康度：①体力不足70%的情况下继续移动或战斗；②在战斗中发动奥义或式神；③在战斗中使用消耗健康度的法术；④以战斗不能状态结束战斗；⑤寿命所剩无几。

以下情况能回复健康度：①出阵结束返回家中（回复量与年龄成反比，年龄越大、回复越少）；②在家中选择“休养”指令；③使用回复健康度的道具；④在药店购买并使用汉方药。



寿命与刻印

族人受到“短命诅咒”的影响，只有两年左右的寿命。当角色进行交神后隔一个月，孩子就会被送到家中（结魂则是当月送达），由玩家给其取名并决定职业，族人短暂的一生可以分为以下几个阶段。

年龄	时期	说明
0～2个月	幼年期	无法出阵，会留在家中自习，此阶段主要提升“心”和“体”。玩家也可以指派导师对其进行训练，有人指导的情况下能力成长得更多。如果导师是其亲生父母且职业相同，子女还能够继承父母已经领悟的奥义
3～8个月	少年期	可以参与战斗，“体”大幅成长的阶段，但“技”成长较慢。初出茅庐的族人健康度的回复量很大，但体力还不多，要尽量用优质的装备提升防御力并放在后列予以保护，以免发生意外。8个月时元服即表明已成年，可以进行交神或结魂
9个月～1年2个月	青年期	“心”、“技”、“体”全面成长的爆发期，健康度也容易回复，无论战斗还是交神都是最为合适的阶段
1年3个月～	中年期～老年期	“心”、“技”仍会有少许提升，但“体”已基本不会成长，容易积累疲劳。步入晚年后健康度的回复也开始跟不上，已不宜出阵，适合在家中训练年轻人，用丰富的经验发挥余热


▲寿命剩3个月


▲寿命剩2个月


▲寿命剩1个月

族人寿命的理论值范围为1岁4个月～2岁1个月，一般情况下女性的寿命相比男性更长。2代追加了“刻印”的可视效果来表示角色的残余寿命（夜鸟子例外），便于玩家提前做出安排。如图所示，角色的寿命所剩不多时脸上就会出现蛇形的刻印，随着纹路的逐渐增多，表示族人的寿命越来越少。现任当主死亡后需要从族人中指名下一任当主。

反魂之仪

当角色因为战斗中败走导致健康度低下、濒临死亡时（即非寿终正寝），如果其亲生父母或祖父母尚在人世、且不是现任当主，就会提出使用反魂之仪——选择“许す”后长辈献出灵魂、代替后辈死亡，而重获新生的族人发色和瞳孔颜色都会变得与死去的长辈一致。如果濒死对象是家族中尚未元服的角色，夜鸟子也可以对其使用反魂之仪。



TIPS 本作并不支持PS+Start键的方式截图，但当右下角有相机图标时，点击即可截图（仅剧情、动画等少数情况不可用）。

家族氏神

当族人的遗传基因素质达到一定值以上，死亡时小珂就会询问是否将其供奉为“氏神”。选择“氏神にする”便能令其进入交神列表、位列仙班。氏神的名号是系统随机定义的，相比同等资质的神明所需的奉纳点更少，因此非常实用。注意每个家族所能供奉的氏神上限为20人。



交神与遗传



由于受到“绝种诅咒”，族人无法利用一般的方式留下子嗣，只能通过“交神”借助神明之力令血脉得以存续（玩家间的“结魂”在后文“他国交流”部分介绍）。当族人成长到 8 个月元服之后，就能消耗一定的奉纳点进行交神，基因越好的神明所需的奉纳点也越多。

交神的目的不仅在于留下子嗣，更重要的是让家族的遗传基因变得更加优秀，从而令族人的能力愈发强大。选择神明时按△键可以看到遗传基因的情况，基因分为父系和母系两部分，每部分皆分为心、技、体各 4 种属性，共 12 条，族人的基因也同样如此（但只能在交神的瞬间看到）。遗传基因决定角色各项能力的基本值、成长值、上限值以及成长类型，但在游戏中是无法看到的，玩家只要简单地记住跳动的条状物越长越好即可。

交神时从父亲的两部分共 24 条基因中，按顺序逐项随机二选一（即“心・火”从父、母系中二选一，“心・水”从父、母系中二选一，以此类推），最后生成孩子的父系基因。同理，母系基因也是从母亲的两部分基因中随机抽选的，这样最终决定出孩子的遗传基因素质。所以，交神时建议选择与族人的基因互补的神明，如此才能稳步提升家族的基因素质。有时候在交神时明明看到孩子的基因素质非常出色，但实际能力却稀松平常，这很可能是因为基因呈隐性没在其身上显现出来，只要令其继续交神，优秀的基因就会在子孙的身上开花结果，也就是“隔代遗传”。

神明成长・解放

随着与某神明交神次数的增多，神明也能得到成长，遗传基因会越来越好，在天界的排位能得到提升，当然所需的奉纳点也会增多。当反复与同一个神明交神，生出的孩子有一定几率得到“一世の祝福”从而具有特殊能力，诸如某项属性威力上升、会对同伴展开保护等，但这种祝福效果仅限一代，并不会继承下去（夜鸟子必定拥有“一世の祝福”）。

交神列表中有部分神明的形象是灰色的，旁边有“搜索中”的字样，这表明该神正在下界活动或被封印于鬼怪的体内，需要玩家达成特定的条件才能将其解放。顺利解放神明能得到一定的奉纳点奖励，具体的解放条件请参看文末的资料部分。



TIPS 小珂（コ–ちん）的名字取自北极星“勾陈（こうちん）”，意为她如同北极星般始终在同一个地方守护着主人公一族。

外貌遗传

由于2代对族人和神明的形象都进行了3D化，因此除了以往的发色、瞳孔颜色外，更多外貌特征也得以遗传下去。比如“稲叶ノ美々卯”的兔耳朵，“十六夜伏丸”的狗鼻子，“太照天昼子”的三色呆毛等等。稍有不慎很可能奇怪的长相就会一直延续下去，因此对于“颜控”的玩家而言，神明的外貌也是交神时考虑的一大重点。

双子特性

交神时有一定几率生下双胞胎/龙凤胎，族人数在3人以下时几率较高，而“阿狛・吽狛”、“红梅白梅童子”、“お业とお轮”这些多人组的神明也有一定的几率补正。双子可细分为三类：①同卵双生的双胞胎——性别相同，外貌和遗传基因也基本相同；②异卵双生的双胞胎——性别相同，但外貌和遗传基因不同；③异卵双生的龙凤胎——性别、外貌、遗传基因皆不同。奥义都是一子相传的，如果生出双子，其中一人即使无法继承父母的奥义，甚至连职业都不相同，但仍可以与双子中的另一人展开协力奥义。

转生与鬼头

转生之法



2代新增的系统，正篇流程中只有“鬼切り夜鸟子”可用，消耗一定的奉纳点能令她通过转生之法成为族人中的一员（次月便会来访，且固定为现任当主的子女）。转生后的夜鸟子同样受到短命和绝种两大诅咒，而且无法进行交神、结魂或受领养子，甚至不能任命为当主或出击队队长（但也不会离家出走）。在她死后1个月（使用过反魂之仪则需2个月）就可以再度转生，每次转生后素质和能力都会自动得到成长。

鬼头装着



随着主线剧情的推进，在交神之间会追加“鬼头装着”指令，玩家可以指定家中的一位男性族人带上鬼头进行转职（当主不能执行）。成为鬼头后族人的脸孔会从家谱上抹消，名字变成“■■■■”，已习得的法术和奥义也会全部清空。家族中同时只能存在一名鬼头，而且鬼头不能进行交神、结魂、指导或训练，死后无法成为氏神（但也不会离家出走）。

城镇振兴



玩家一族所在的城镇初期萧条不堪，但随着不断地投入资金就能得到发展，设施的功能也会越发丰富，发达的城镇是家族的可靠后盾。由于本作中有土地上限的限制，并不能像前作那样把所有的设施都升到最高级，这也会体现出不同玩家的投资倾向。

TIPS 本体是鼬鼠的小珂在2代中作为管家负责生活起居，其毛发的颜色会随着季节发生变化，入夏变为棕色，入冬变为蓝色。

投资规则



投资每月只能进行 1 次，设施要经过 1 个月的时间才会升级。城镇的土地上限为 128 个区画，各设施都需要投资一定的区画才能得到发展，等级越高、升级所需的区画数就越多，而土地的价格也会随着投资的次数水涨船高（具体参看表格）。任意一种设施想要升到满级都需要用到全部的 128 个区画，故要求玩家有所取舍。

设施等级	必要区画数
1	1
2	2
3	4
4	7
5	12
6	18
7	25
8	34
9	60
10	128

土地使用数	每个区画价格
0～8	1000
9～10	2000
11～12	3000
13～15	4000
16～22	5000
23～29	7500
30～36	10000
37～48	15000
49～64	22000
65～96	30000
97～112	64000
113～128	128000
（拆除）	256000

设施功能

下面介绍各个设施的功能，便于玩家有针对性地进行投资时。全部有购买功能的设施都可以进行贩卖，部分商品会随着季节的更替发生轮换或是追加在库数量，而设施的等级提升后，商品价格也会有所下调。

武器屋：用于购买武器，商品种类会随着投资不断丰富，而发展到一定等级请来武器职人后，才可以打造特注武器。

防具屋：用于购买防具，商品种类会随着投资不断丰富，而发展到一定等级请来防具职人后，才可以打造特注防具。

杂货屋：用于购买装饰品、使用类道具以及献给神明的供品，商品种类会随着投资不断丰富。

药屋：用于购买回复类道具，以及回复健康度的汉方药，商品种类会随着投资不断丰富。

娱乐设施・幻灯屋：即照相馆，玩家可以给家族当前的族人拍一张全家福，相框的种类会随着投资而增多。

娱乐设施・温泉屋：出击队全员泡温泉，得到随机的增益效果。温泉种类会随着投资而增多，越贵的温泉增益效果越多，出现稀有效果的几率越高。

娱乐设施・送迎屋：使用 PSV 的摄像头读取 QR 码，或是直接从记忆卡中读取 QR 码，从而登录其他玩家的族人、装备资料。也可以拍摄他人的容貌作成角色，登录到“结魂・养子”列表中。最后两项假结婚和相性诊断仅供娱乐，无实际意义。

神社：可以供奉神明，设施等级越高、能同时供奉的神明越多（最多 4 位），交神所需的奉纳点越少。武器屋和防具屋会出售带有该神明属性的装备，神明还可以预防对应灾害的发生。

おまけ屋：登录 PS 商店购买付费 DLC，或变更家纹、服装配色、结魂礼服，以及回复健康度，抽选特注装备的效果等，都要花费现实中的真金白银。



TIPS 在住宅菜单不按任何键，过一会儿后小珂就会开始做各种各样的小动作，还会哼唱前作与本作的主题歌片段。

灾害预防

随着时间的经过，城镇有可能遭受各种灾害的侵袭，导致已投资的区画被破坏，设施的发展度下降，城镇的人口减少。想要避免这种情况需在神社中供奉神明，不同的属性对应不同的灾害，玩家也可以根据灾害发生的时期更换所供奉的神明。

种类	发生时期	神明属性
火灾	11～2月	火
水灾	6～9月	水
龙卷	8～11月	风
地震	全年	土

祭典解放

随着主线的发展，当族人夺回祭具后，城镇中对应的祭典就会得到解放，具体为：“花见ノ瓶子”对应1月的“灼热雪祭り”；“梦见ノ琵琶”对应4月的“みだれひな祭り”；“月见ノ宝铃”对应7月的“精灵ねぶた祭り”；“雪见ノ礼杯”对应10月的“狂夜月见祭り”。每解放一个祭典，神明的力量都会得到提升，但迷宫中出没的鬼怪能力也会得到强化。此外，在祭典召开的当月，所有神明交神所需的奉纳点都会减少一成，因此也是交神的绝佳时机。

装备打造·培养



每当武器屋、防具屋发展到一定等级，就可以请来一种类型的职人，用于打造对应的特注装备。相比PSP重制版，2代所能打造的装备更加丰富，包括全部8种基础职业的武器和轻、中、大、重4种类型的防具。玩家可以对特注装备自由起名，其只能装在指名的族人身上，族人的实力越强、装备的初期能力越高、但所需的费用也越多，建议在角色能力较低时打造装备节省资金。

特注装备具有一定的育成性，当角色装着它在战斗中升级时，装备的能力值也有机会得到成长。当角色死亡后，可以把特注装备作为遗物传承给其他族人（如果没有对应职业的族人，则会暂时封箱入库，以后可以用“授与”指令交给他人）。继承时有一定几率附加随机的特殊效果，每个装备最多4种。随着继承次数的增多，武器所隐藏的会心几率也会逐渐提升，攻击时有一定几率触发先代持有者的加护效果。如果角色装着特注装备在与鬼神BOSS的战斗中被击倒，继承时装备会被附上诅咒效果，只要击倒该BOSS就可以解除诅咒（并不需要装着特注装备）。

在特注装备的详细情报画面按□键会显示其对应的QR码，玩家间可以通过这种形式进行交流，读取QR码就能购买对应的装备。

住宅扩建

玩家一族的住宅最初只能容纳 6 名族人，当族人数量和所持金钱满足一定条件后，小珂就会询问是否要对房屋进行扩建，支付费用后的下个月，房屋的装璜和容量都会发生变化。

触发条件	扩建费用	扩建后容量
族人5人以上、所持金30000以上	20000	10人
族人8人以上、所持金75000以上	50000	16人

神明供奉

除了在神社中供奉神明外，家中的交神之间也可以用“お供え”指令对已供奉的神明献上供品（每月1次），包括酒、鲜花等。献上供品后，神明就有一定几

TIPS 小珂在战斗中的活跃程度与出战人数成反比，不时会展开辅助，甚至替队长抵御攻击，只不过发动高等级法术时都是卖萌。

率在战斗中提供加护，具体效果因神明各异。若供品正合神明的喜好，协助作战的几率也会更高。



出阵远征

出阵前要在“一族”指令中挑选出击队的成员，选择队长（当主出阵强制担任队长）并整理好道具。由于携带袋只能容纳30个道具，超过上限就得丢掉，因此不需要的道具应卖掉或收纳入仓库中。准备就绪后除了直接选择“出阵”指令外，选择“コ–ちん”→“コ–ちんの提案”也可以参考小珂制定的本月行动计划。“全部おまかせ”是交给小珂全权负责，她会根据当前的家训制定相应的方案；而“いっしょに决める”则是与小珂一同决定提案的方针、目标等各项目。



奉纳比赛



类似前作的“御前试合”，每年最多召开两次。玩家夺回第一个祭具所对应的祭典当月会召开“奉纳试合”（8 支参赛队），第三个祭具对应的祭典当月召开“大奉纳试合”（16 支参赛队），后者的难度更高，当然奖品也更好。参加奉纳比赛需要消耗 1 个月的时间，玩家可以组成 4 人小队出战，比赛胜利即能得到经验值，夺得“准优胜”或“优胜”都能得到奖品。除了用于卖钱的珍品、名品外，还有机会得到“祝いの铃”、“时登りの铃”、“热狂の松明”、“黄泉环りノ印”、“平坂环りノ印”等稀有道具。

奉纳比赛有一定的规则：①战斗中不能使用道具，在两场战斗之间可以进行回复、调整阵型；②击倒敌方全员为“一本”，能得到额外的金钱奖励；③击倒敌方队长获胜为“技あり”；④在僵持一定回合后（小比赛为 3 回合、大比赛为 4 回合），系统会根据战斗情况判定胜负；⑤“退却”指令变为“降参”，选择后直接判负。

他国交流



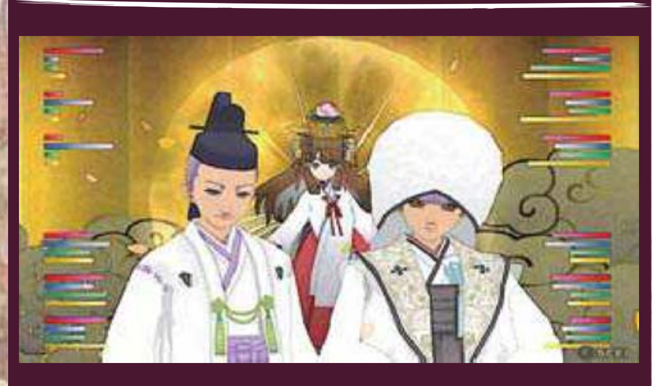
在主线剧情夺回第一个祭具后，玩家就能得到船只、出海远征他国（出航后必定耗费 1 个月）。除了游戏中预设好的国家外，先在“システム”→“设定”中把“ネットワ–ク设定”→“自国の公开方法设定”设为“PSN”，这样在远征时就会随机出现其他玩家的国家。在远征界面按△键，还可以手动输入具体的 PSN 账号，从而前往其城镇展开交流（甚至可以前往自己账号下其他存档的国家）。在其他家族的住宅选择“お气に入りに登录”，可以把该国登入中意列表，以后便能随时展开远征。在他国进行交流的所有选项都不会对其他玩家的存档造成实质性影响，可以放心选择和尝试。

TIPS “月报”界面最下方的花朵表示玩家达成小珂提案的次数，馒头表示小珂成功保护队长的次数。

买卖

正如前文“城镇振兴”部分所说，由于本作中无法通过投资将所有的设施都升到满级，故每个玩家的城镇都会有不同的发展倾向，他国会出售自己国家没有的商品。如果想打造其他种类的特注装备，自己的国家又没有对应的职人的话，也可以通过远征他国来实现。只不过在其他国家购买商品是要支付关税的，所以价格会比本国更高。

养子・结魂



在其他家族的住宅选择“养子・结魂の候补选び”，可以将中意的族人纳入养子・结魂列表。通过自家的“交流”→“养子・结魂”指令，就能消耗一定的金钱将已登录的角色收为养子，或与族人进行结魂（结魂的基因遗传规律与交神一致，孩子当月即到）。这两种做法都能将其他家族的优秀基因引入自家的血脉中，而且不会耗费1个月的时间，再加上花费的是金钱，在玩家奉纳点不足、或族人稀少时是非常有效的存续手段。

庆吊

先在“システム”→“设定”中把“ネットワ−ク设定”→“庆吊情报の送受信设定”设为“全て送受信”。今后当自己的族人被其他玩家收为养子，在他生子、死亡等时候可以送花表示祝贺或凭吊，拉近现实中玩家之间的距离。收集一定数量的花，还可以令族人强度的上限得到提升。

佣兵

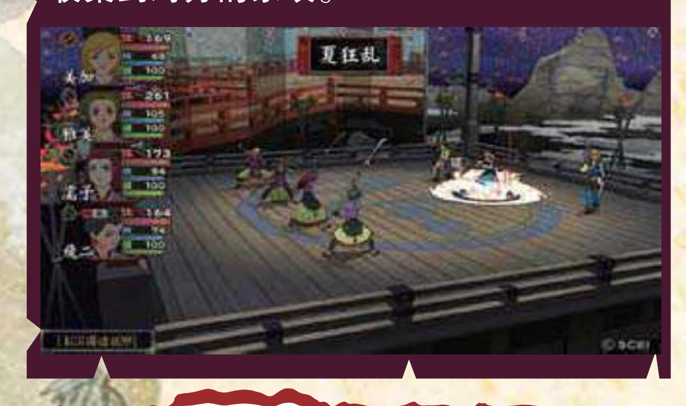
当出击队成员在3人以下时，在其他家族的住宅选择“佣兵を雇う”，可以支付一定的费用雇佣族人一起探索迷宫。在自家的“交流”指令中也可以将已纳入养子・结魂列表的角色雇佣为佣兵，族人的素质越高、费用越多。佣兵不会升级，且远征结束后就会离开，只能作为我方战斗力不足时的一个权宜之计。利用一些技巧，也可以让佣兵发挥更大的功效。

分社

在其他家族的住宅选择“交神の间”→“分社”，将其他玩家所供奉的氏神迎接到自己的国家，今后同样可以展开交神等。

交流比赛

在其他家族的住宅选择“交流试合”，支付一定的金钱与对方展开模拟比赛。与奉纳比赛不同的是，交流比赛是自动进行的，玩家并不能操控。任意一方的队长陷入战斗不能状态即宣告败北，而当行动的次数达到参加者的3倍时系统也会根据战斗情况判定胜负。交流比赛并不会消耗时间或健康度，但也没有经验值或金钱奖励，不过获胜后可以收集到对方的家纹。



迷宫探索

玩家前往自国或他国的迷宫，选择“突击”即可进入其中展开探索。小珂有时会提

TIPS 离家出走的族人在其出生的3年后，会怀着怨恨化为地缚灵在迷宫中游走，击倒后可以将其从家中带走的道具、装备夺回。

示玩家当月是某迷宫的讨伐强化月，前往指定迷宫不断击倒敌人，返回时就能根据击倒的数量获得对应的金钱奖励，在前期是不错的致富手段。如果迷宫边有点亮的“祭”字灯笼，就表明其中会出现通往百鬼祭的神轿。

时间流逝



进入迷宫后，屏幕右下角由8团火焰构成的时钟表明时间情况，时钟中央的则是当前场景的部分地图。无论角色进行移动、战斗还是原地不动，时间都会缓缓流逝（具体速度与所选难度成反比）。当8团火全部熄灭宣告一个月结束，玩家可以选择继续讨伐或返回家中，平时也可以按△键主动选择“归还”。

由于迷宫的场景较大，很难在一个月内彻底踏破，玩家可以在推摇杆的同时按住×键进行奔跑，并配合“速瀬”、“速鸟”等法术加快移动速度。奔跑会徐徐扣除全员的体力，当队伍中有角色体力不足70%时就会出现“疲”字的提醒，无法继续奔跑。按□键的快捷指令能自动用法术令全员的体力得到全回复，坚持继续行走而不及时补血的话，健康度便会开始下降。

狂热红火



通常情况下火焰钟上的火团都是蓝色的，有时会出现红色的“狂热红火”。进入红火所示的时间段后，地图上的鬼怪都会翩翩起舞，此时它们掉落稀有道具、装备的几率会大幅提升，是最合适的刷宝阶段。由于敌方大将一旦逃跑就会带走所有战利品，故刷宝时优先击杀大将才是明智之举。除了使用稀有道具“时登り の笛”、“热狂の松明”人为增加红火外，2代中还多了一种方法：在狂热红火阶段进入战斗，角子机的上方会出现两个左右移动的亮点，当玩家通过按键令其准确停在正中央、触发“赤い火もうひとつ”的成功提示后，火焰钟上的下一团火也会变成红色。

宝箱陷阱

迷宫中的部分宝箱暗藏着机关陷阱，打开时便会自动触发，以下是所有陷阱的种类和具体效果。

名称	陷阱效果
黑暗	1人陷入黑暗状态，5秒内视野受限、周围的敌人时隐时现
混乱	1人陷入混乱状态，5秒内摇杆所对应的移动方向随机变化
眠り	1人陷入睡眠状态，5秒内无法移动
毒雾	1人陷入中毒状态，移动时受到体力最大值5%的伤害
爆发	1人受到体力最大值1/8的爆炸伤害
后退	返回当前区域的入口处
迟钝	1人陷入迟钝状态，移动速度减半
敌召唤	将当前区域的敌人召唤到玩家周边（最多5只）
奇袭攻击	立刻发生强制战斗，敌方大将是持有名品、珍品的“冥土みやげ”

鬼结界

PSP重制版的气候效果在本作中改成了鬼结界，根据迷宫的地形特性，不同区域可能带有一些特殊的效果（显示在火焰钟左侧）。鬼结界对敌我双方皆有影响，但玩家可以用“清水”法术令其无效化。鬼结界的种类和具体效果参看下表，↑/↓的箭头越多，表明结界的效力越强。

名称	具体效果
武器命中↑	物理攻击命中率上升
武器命中↓	物理攻击命中率下降
物理会心↑	物理攻击会心率上升
武器ダメージ↑	物理攻击的伤害增加
武器ダメージ↓	物理攻击的伤害减少

TIPS 族人在辞世时会用字幕的形式滚动播放其生平事迹，此时按住△键可以令字幕的滚动速度加快。

名称	具体效果
术成功↑	法术的命中率上升
术成功↓	法术的命中率下降
术ダメージ↑	法术攻击的伤害增加
术ダメージ↓	法术攻击的伤害减少
火/水/风/土ダメージ↑	火/水/风/土属性强化
火/水/风/土ダメージ↓	火/水/风/土属性弱化
术禁止×	战斗中禁止使用法术

讨伐战斗

相比其他系统，《俺尸》的战斗系统要简洁不少，2代也没有进行太大的改变。一般战斗时可以用右摇杆在三种视角间切换，按住△键则可以跳过攻击、法术、奥义等演出画面。敌我双方皆有队长/大将的设定，一旦被击倒战斗便宣告结束。击倒名字带有“大将”的鬼怪才能得到战利品，不过战胜点是根据击倒敌人的种类和数量结算的，战局不利时敌方大将也会带着所有战利品逃跑。因此以刷宝为目的的战斗应优先击破大将，练级为目的的战斗则尽量全灭敌人。

战前准备

先制与偷袭

迷宫中敌人都是可见式的，当玩家与其接触便会进入战斗画面。如果从敌人的背面接触，战斗开始时能触发先制攻击，我方全体强制先攻；反之若是被敌人从后方靠近，则会陷入被偷袭的窘境，敌方强制先攻的同时，我方的阵型还会前后掉转，如果后列有尚未成长的新人，其很可能会身陷危机。

战利品角子机

战斗开始前屏幕下方会出现不断滚动的角子机，可通过按键停止或等其自动停下，正中央一行显示的就是此战所能得到的战利品。白色字体表示玩家已取得过该物品，黄色字体表示尚未得到过该物品，绿色字体则表示该装备与神明解放相关，需满足特定条件时才会转到。如果三栏皆为同一种道具，战斗后的战胜点为2倍；如果3栏皆为“★”图标，战胜点为3倍（狂热红火阶段为5倍）。无论刷宝还是练级，角子机都能为玩家提供极大的便利。



战斗指令

阵型与提案



敌我双方都分为前后两列，后列受到攻击的几率较低、伤害也更小，不同职业在前、后列的攻击范围也会有所不同（具体参看后文“职业介绍”部分）。战斗中可通过按L、R键改变角色的站位。

敌我双方的行动顺序由敏速值决定，我方角色除队长外，轮到其他队员行动时会提出3条不同的战术提案供玩家选择，具体的战术倾向跟族人的“心”能力属性有关。如果3种提案都不适合当前局面，玩家可以按×键否决提案，自行给其下达具体的命令。否决提案有可能降低忠心、采纳提案则会提升忠心，因此建议杂兵战中不妨多多采用族人的战术提案，在BOSS战等特殊场合再自己制定和部署详细的战术。

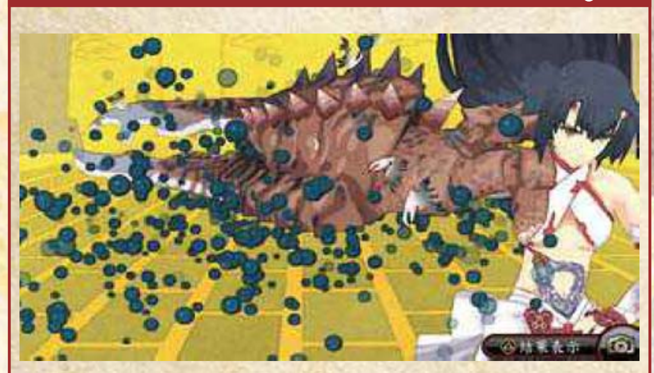
TIPS 本作的剧情与制作人桝田省治的小说《鬼切り夜鳥子》有很大的联系，阴阳士所能使用的式神在该书中也都有登场。

防御与道具

防御指令能令角色受到的物理/属性伤害大幅减少，而且该指令不仅对自己有效，还可以对指定同伴进行防御，被保护的角色不会受到任何伤害，能避免濒死的族人继续受创。

战斗中可使用携带袋里的各种道具，如果袋中有装备，同样可以即时更换。本作中角色的装备精简为三大类：武器、防具和装饰品。武器和防具都受到职业、性别的限制，而装饰品则基本全体通用。注意部分装备带有“福”、“咒”的字样，表示其有附加的祝福或诅咒效果，一定要多按△键进行确认。

法术・奥义・式神



除了初期持有的少量法术外，大部分法术都要求玩家在迷宫中从敌人身上得到相应的“卷物”后才能解锁。当族人的能力达到法术的习得条件后（装备的加成有效），月份更迭时就会自动习得。发动法术需要消耗技力，部分法术在战斗中和移动中使用效果有所区别，具体请参看文末的资料部分。

奥义是角色的能力成长满足一定条件后直接领悟的（装备的加成无效），根据职业的不同而有所差异，发动时需要消耗健康值，具体请参看后文“职业介绍”部分。首个领悟奥义的为创始人，奥义名称中会加入其名字。当某种奥义被领悟后，其他角色即使满足能力条件也无法领悟该奥义，已领悟奥义的角色可以通过“指导”把奥义传授给自己的后代——注意奥义是“一子单传”的，即使生下多个子女也只能选择传给其中的一人。一旦奥义暂时失传也不用担心，今后有同职业的角色满足数值条件后，就能令该奥义复活。

式神是2代中新增的，惟有阴阳士职业才能使用，发动时同样要消耗健康。与奥义不同的是，式神除了在发动时能给敌人造成巨大伤害外，部分式神召唤出来后还会持续数回合的时间，此期间阴阳士都能得到强化效果，直到式神消退。

协力发动

攻击型法术和大部分奥义都可以通过多名角色协力发动的形式提升威力。首先，第一名角色在确认法术或奥义后选择“併せ”指令，之后轮到其他掌握了同种法术或奥义的角色行动时，依次选择“併せ 2人目/3人目”就可以展开协力，再次轮到第一名角色行动时便能发动协力法术/奥义。

协力发动的价值在于让招式的威力成倍增长，法术最多4人协力，奥义最多3人协力，具体的威力倍率为：2人法术4倍、3人法术6倍、4人法术8倍；2人奥义5倍、3人奥义8倍。首个发动的角色“技”能力越高，最终威力越大。但要注意，一旦在协力的过程中有参与的角色陷入无法行动或战斗不能状态，协力发动有可能不完全，甚至失败。

强化叠加

强化辅助系、弱化妨害系法术都不能进行协力，但可以反复使用，实际效果可以产生叠加。比如反复对我方角色使用“武人”、“梵ピン”等提升攻击力的法术，升至上限后再对BOSS发动奥义；或是连续发动“阳炎”、“石猿”等法术强化我方的回避率或防御力，确保自身安全后再展开猛攻。强化叠加有数值上限限制，而强化效果也会随着回合的经过逐渐削弱。



TIPS 神明列表中的火属性女神“天空ハルカ”则出自于桝田省治的小说《ハルカ 天空の邪马台国・炎天の邪马台国》。

职业介绍

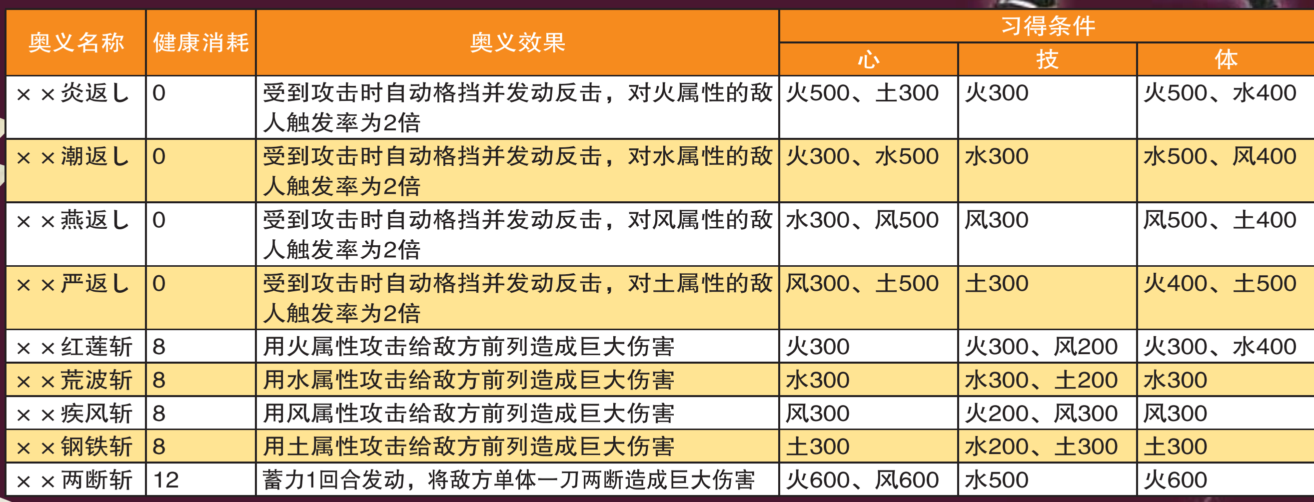


除了开局时自由选择的 3 种职业外，另外 5 种基础职业需要利用远征，在他国的迷宫中击倒敌人、得到对应的指南书后方能解锁。新增的两种特殊职业——阴阳士和鬼头则会随着主线剧情的推进而开放，不同职业所能装备的武器、防具也有所差异。下面介绍 10 种职业的特性以及所能习得的奥义 / 式神，奥义名称中“××”表示创始人的名字，表格中就不予以写出了。2 代中大多数奥义都细分为了 4 种不同的属性，当角色领悟一种奥义后，想再领悟同系列其他属性的奥义时，所需的能力值也会有所上涨，另外每名角色最多只能掌握 4 种奥义。

剑士

攻守均衡的职业，虽然只有在前列时才能发动攻击，但可以装备重型防具，习得反击型奥义后更是稳如磐石。2代中剑士的普通攻击有一定几率发动追击，连续挥剑时可以攻击到目标左右或后方的敌人。

武器种类	剑
可用防具	重、大、中、轻
攻击范围（后列时）	无法攻击
攻击范围（前列时）	敌方前列单体
物理命中率补正	—
物理回避率补正	—
术回避率补正	—
会心几率补正	—
行动速度补正	—



奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
××炎返し	0	受到攻击时自动格挡并发动反击，对火属性的敌人触发率为2倍	火500、土300	火300	火500、水400
××潮返し	0	受到攻击时自动格挡并发动反击，对水属性的敌人触发率为2倍	火300、水500	水300	水500、风400
××燕返し	0	受到攻击时自动格挡并发动反击，对风属性的敌人触发率为2倍	水300、风500	风300	风500、土400
××严返し	0	受到攻击时自动格挡并发动反击，对土属性的敌人触发率为2倍	风300、土500	土300	火400、土500
××红莲斩	8	用火属性攻击给敌方前列造成巨大伤害	火300	火300、风200	火300、水400
××荒波斩	8	用水属性攻击给敌方前列造成巨大伤害	水300	水300、土200	水300
××疾风斩	8	用风属性攻击给敌方前列造成巨大伤害	风300	火200、风300	风300
××钢铁斩	8	用土属性攻击给敌方前列造成巨大伤害	土300	水200、土300	土300
××两断斩	12	蓄力1回合发动，将敌方单体一刀两断造成巨大伤害	火600、风600	水500	火600

注：如果剑士有自动防御的祝福效果，反击型奥义就无法发动。

弓使

攻击力仅次于剑士，可以无视敌方的站位集中火力狙击目标，如点杀敌方大将或正在发动协力法术的敌人等。由于防具所限弓使的防御力较差，建议安排在后列，方能在展开攻击的同时确保安全。

武器种类	弓
可用防具	中、轻
攻击范围（后列时）	敌方前列/后列单体
攻击范围（前列时）	敌方前列/后列单体
物理命中率补正	—
物理回避率补正	—
术回避率补正	—
会心几率补正	↑
行动速度补正	↑

TIPS 每当季节更迭时，武器店、防具店、杂货店都会进行打折促销活动，商品列表上方会显示打几折，想要采购就切勿错过。

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
灼热××雨	8	攻击敌方全体并附加火属性威力下降效果	火350	火400、土250	火350
瀑布××雨	8	攻击敌方全体并附加水属性威力下降效果	水350	火250、水400	水350
风切××雨	8	攻击敌方全体并附加风属性威力下降效果	风350	水250、风400	风350
弹岩××雨	8	攻击敌方全体并附加土属性威力下降效果	土350	风250、土400	土350
××三炎弓	12	对敌方单体进行3次连续的火属性攻击	火300、水200	火250	火300
××三水弓	12	对敌方单体进行3次连续的水属性攻击	水300、风200	水250	水300
××三风弓	12	对敌方单体进行3次连续的风属性攻击	风300、土200	风250	风300
××三石弓	12	对敌方单体进行3次连续的土属性攻击	火200、土300	土250	土300

薙刀士

薙刀士在攻击单一目标时伤害一般，但其特点在于出众的攻击范围，配置在前列时才能发挥出真正的价值。而且奥义的健康消耗很少，在杂兵战、以及会频繁召唤小怪的BOSS战中能起到扫清障碍的重要作用。

武器种类	薙刀
可用防具	大、中、轻
攻击范围（后列时）	敌方前列单体
攻击范围（前列时）	敌方前列全体
物理命中率补正	—
物理回避率补正	—
术回避率补正	—
会心几率补正	↓↓↓
行动速度补正	—

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
××红旋刃	8	在前列时对敌方全体、在后列时对敌方前列进行火属性攻击	火400、水300	火300	火400
××苍旋刃	8	在前列时对敌方全体、在后列时对敌方前列进行水属性攻击	水400、风300	水300	水400
××翠旋刃	8	在前列时对敌方全体、在后列时对敌方前列进行风属性攻击	风400、土300	风300	风400
××金旋刃	8	在前列时对敌方全体、在后列时对敌方前列进行土属性攻击	火300、土400	土300	土400
××双烧斩	2	对敌方前列进行2次连续的火属性攻击	火300	火400	火300
××双流斩	2	对敌方前列进行2次连续的水属性攻击	水300	水400	水300
××双翼斩	2	对敌方前列进行2次连续的风属性攻击	风300	风400	风300
××双钢斩	2	对敌方前列进行2次连续的土属性攻击	土300	土400	土300

破坏者

破坏者（坏し屋）拥有所有职业中最高的攻击力和会心率，但攻击落空的几率很高、行动速度迟缓，“技”的成长也比较慢。虽然依靠重型防具拥有稳固的防御力，但自身对法术的抗性较弱，需要用装饰品来弥补。

武器种类	槌
可用防具	重、大、中、轻
攻击范围（后列时）	无法攻击
攻击范围（前列时）	敌方前列单体
物理命中率补正	↓↓↓
物理回避率补正	↓↓
术回避率补正	↓↓
会心几率补正	↑↑↑↑
行动速度补正	↓↓↓

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
××劫火震	12	对敌方全体进行火属性攻击	火550	火450	火400
××激流震	12	对敌方全体进行水属性攻击	水550	水450	水400
××爆风震	12	对敌方全体进行风属性攻击	风550	风450	风400
××大地震	12	对敌方全体进行土属性攻击	土550	土450	土400
炎上××压	24	用火属性攻击给敌方单体造成巨大伤害	火350	火300	火350
雪崩××压	24	用水属性攻击给敌方单体造成巨大伤害	水350	水300	水350
台风××压	24	用风属性攻击给敌方单体造成巨大伤害	风350	风300	风350
岩盘××压	24	用土属性攻击给敌方单体造成巨大伤害	土350	土300	土350
叫唤打××	2	攻击敌方单体并附加混乱效果	风600、土400	风400	水600

注：“××压”是惟一一招无法协力发动的攻击型奥义。

TIPS 药店出售的汉方药可以回复健康度，但是每人每月只能服用一次，且不能通过汉方药的方式延长寿命。

大筒士

作为防御力较低的远程职业，安排在后列比较稳妥，在练段攒钱时非常有用。两种武器决定了大筒士的攻击特点，分别是攻击力较高的单发型以及强化攻击范围的散弹型，不妨随身携带两种武器，以便在战斗中根据需要适时更换。

武器种类	大筒（单发/散弹）
可用防具	轻
攻击范围（后列时）	单发：敌方前列/后列单体；散弹：敌方前列全体
攻击范围（前列时）	单发：敌方前列/后列单体；散弹：敌方全体
物理命中率补正	—（单发）/↓↓↓（散弹）
物理回避率补正	↓↓
术回避率补正	↓↓
会心几率补正	—（单发）/↓↓↓（散弹）
行动速度补正	↓↓

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
××火炎舌	8	对敌方前列进行火属性攻击，威力与双方的“技・火”值差距成正比	火450	火600	火450
××浊流河	8	对敌方前列进行水属性攻击，威力与双方的“技・火”值差距成正比	水450	水600	水450
××暴风蛇	8	对敌方前列进行风属性攻击，威力与双方的“技・火”值差距成正比	风450	风600	风450
××沙尘岚	8	对敌方前列进行土属性攻击，威力与双方的“技・火”值差距成正比	土450	土600	土450
连发炎××	2	对敌方单体进行连续的火属性攻击	火400、土300	火300	火350
连发水××	2	对敌方单体进行连续的水属性攻击	火300、水400	水300	水350
连发风××	2	对敌方单体进行连续的风属性攻击	水300、风400	风300	风350
连发砾××	2	对敌方单体进行连续的土属性攻击	风300、土400	土300	土350

枪使

与剑士类似的攻守平衡型职业，但攻击距离更长，自己位于前列并攻击前列目标时可以贯穿命中到后列的敌人，令敌方大将无所遁形。另外枪使可以习得“攻击无效化”型奥义，在难度较高的BOSS战中能发挥奇效。

武器种类	枪
可用防具	大、中、轻
攻击范围（后列时）	敌方前列单体
攻击范围（前列时）	敌方前列/后列单体
物理命中率补正	—
物理回避率补正	—
术回避率补正	—
会心几率补正	—
行动速度补正	—

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
炎热××冲	2	对敌方前列单体进行火属性会心一击	火350	火300、水200	火300
奔流××冲	2	对敌方前列单体进行水属性会心一击	水350	水300、风200	水300
突风××冲	2	对敌方前列单体进行风属性会心一击	风350	风300、土200	风300
崩山××冲	2	对敌方前列单体进行土属性会心一击	土350	火200、土300	土300
××大日阵	8	令敌方的物理攻击以及火属性法术无效	火600、风400	火500	火600
××大海阵	8	令敌方的物理攻击以及水属性法术无效	水600、土400	水500	水600
××大空阵	8	令敌方的物理攻击以及风属性法术无效	火400、风600	风500	风600
××大陆阵	8	令敌方的物理攻击以及土属性法术无效	水400、土600	土500	土600

TIPS 在迷宫中探索有时会出现“名所××番”的提示，这其实是摄影景点，按下○键就能让全队在该处拍照。

拳法家

拳法家的行动速度快、会心率为全职业第二，自身位于前列攻击前列的目标时有很高的几率发动连续追击，2～3次攻击的累计伤害非常可观。虽然防御力不高，但自身的回避率出众，在前线作战也能游刃有余。

武器种类	拳
可用防具	中、轻
攻击范围（后列时）	敌方前列单体
攻击范围（前列时）	敌方前列/后列单体
物理命中率补正	↓
物理回避率补正	↑↑↑
术回避率补正	—
会心几率补正	↑↑↑
行动速度补正	↑↑↑

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
××火龙掌	8	对敌方全体进行火属性攻击	火500、水350、风350	火400	火600、风300、土300
××水龙掌	8	对敌方全体进行水属性攻击	水500、风350、土350	水400	火300、水600、土300
××风龙掌	8	对敌方全体进行风属性攻击	火350、水350、风500	风400	火300、水300、风600
××地龙掌	8	对敌方全体进行土属性攻击	水350、风350、土500	土400	水300、风300、土600
××乱击爆	18	对敌方前列单体进行连续的火属性攻击	火300	火300、风200	火300
××乱击流	18	对敌方前列单体进行连续的水属性攻击	水300	水300、土200	水300
××乱击岚	18	对敌方前列单体进行连续的风属性攻击	风300	火200、风300	风300
××乱击山	18	对敌方前列单体进行连续的土属性攻击	土300	水200、土300	土300

舞蹈家

虽然攻击范围皆为一列，但威力是全部职业中最低的。舞蹈家（踊り屋）的防御力低下，不过有不俗的回避能力，“技”成长最快，且能习得“回血型”奥义，适合在后列进行辅助并以各种法术展开攻击。

武器种类	扇
可用防具	轻
攻击范围（后列时）	敌方前列/后列全体
攻击范围（前列时）	敌方前列/后列全体
物理命中率补正	↓
物理回避率补正	↑↑
术回避率补正	↑↑
会心几率补正	↑↑
行动速度补正	↑↑

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
红圆舞××	8	对敌方全体进行火属性攻击，威力与双方的“技・火”值差距成正比	火400	火400、水100、风100、土100	火300
苍圆舞××	8	对敌方全体进行水属性攻击，威力与双方的“技・火”值差距成正比	水400	火100、水400、风100、土100	水300
翠圆舞××	8	对敌方全体进行风属性攻击，威力与双方的“技・火”值差距成正比	风400	火100、水100、风400、土100	风300
金圆舞××	8	对敌方全体进行土属性攻击，威力与双方的“技・火”值差距成正比	土400	火100、水100、风100、土400	土300
火ノ××宴	24	我方全员的体力全回复，并附加火属性威力上升效果	火700、风300	火600	火500
水ノ××宴	24	我方全员的体力全回复，并附加水属性威力上升效果	水700、土300	水600	水500
风ノ××宴	24	我方全员的体力全回复，并附加风属性威力上升效果	火300、风700	风600	风500
土ノ××宴	24	我方全员的体力全回复，并附加土属性威力上升效果	水300、土700	土600	土500

TIPS 每次交神后，子女到访时都会带来1个“七光の御玉”，在其元服前于战斗中使用，可以召唤其父/母神进行加护，效果三选一。

阴阳士

2代的新增职业之一，随着剧情的推进解锁，在正篇中是夜鸟子专用的，通关后玩家族人中的女性也可以成为阴阳士。使用武器固定为蜈蚣鞭，物理攻击的范围类似薙刀士，且可以隔列命中后方目标，有一定几率发动追击。阴阳士也同样擅长使用法术，但不能习得奥义，取而代之的是可以用强力的“式神”作为攻击手段。

武器种类	鞭
可用防具	轻
攻击范围（后列时）	敌方前列单体
攻击范围（前列时）	敌方前列全体/后列单体
物理命中率补正	—
物理回避率补正	↑↑↑
术回避率补正	↑
会心几率补正	↓↓↓
行动速度补正	↑↑

式神名称	健康消耗	式神效果
潮丸	12	右腕变为蟹钳攻击，变身会持续数回合
虚と褴褛	8	双脚变为大蛇攻击，有一定几率直接吹飞敌人
八咫	8	用鸟的羽毛攻击敌方全体并附加混乱效果
玉と虎	12	召唤两头唐狮子飞扑攻击并附加行动不能效果
アスラ	20	背上生出蜘蛛脚展开攻击，变身会持续数回合
丹	12	攻击敌方全体并附加各种异常状态

式神全部是随着主线剧情的推进习得的，不同的式神对特定的鬼神还有伤害加成效果，具体参照下表。



式神名称	特效鬼神
潮丸	荒吐鬼ペコ、欢喜ノ舞、太刀风五郎、雷电五郎、土々呂震玄、流れ夷三郎、饼乃花大吉、八坂牛头丸、雷王狮子丸
虚と褴褛	おぼろ幻八、おぼろ梦子、琴ノ宫织姬、鹫ノ宫星彦、上诹访龙穗、下诹访龙实、虚空坊岩鼻、镇守ノ福郎太、芭蕉天岚子
八咫	爱宕屋モミジ、十六夜伏丸、火车丸、吉烧天摩利、七枝タケル、鸣神小太郎、梵ピン将军
玉と虎	稻荷ノ狐次郎、黄黑天吠丸、冰ノ皇子、木灵ノ寝太郎、十文字圣夜、仙醉エビス、光无ノ刑人
アスラ	印虎ひかる、九尾吊りお绀、月寒お凉、敦贺ノ真名姬、桃果仙、土公ノ八云、鸣门屋涡女、豹尾院雅罗、ほろ醉い樱

鬼头

同样是2代的新增职业，随着剧情的推进解锁，当主以外的男性族人在交神之间选择“鬼头装着”即可转职。鬼头无法装备武器、防具，只能配备饰品，战斗力极强但完全不听从玩家的指示，只会根据自己的判断行动。鬼头不会任何的法术，但有狂战士特性，体力越少攻击力提升越多（身体会有变色效果），除了攻击单体回复自身体力的啃咬，攻击敌方前列的鬼爪外，还会发动攻击全体的大爆炸，“鬼哭咆哮”则有一定几率令敌方全体陷入各种异常状态。

武器种类	—
可用防具	鬼头
攻击范围（后列时）	随机
攻击范围（前列时）	随机
物理命中率补正	—
物理回避率补正	↑
术回避率补正	—
会心几率补正	—
行动速度补正	—



TIPS 战斗中的“退却”指令是针对个人的，角色能力较弱或体力不足时不妨果断退却，战斗获胜后仍可以得到经验值分享。



开篇设定

开始新游戏后首先要选择初代当主的性别，这会决定初期的族人是三兄弟还是三姐妹。之后按照顺序逐步设定以下项目。

①容姿：“自分の颜を使う”用前摄像头拍摄自己的脸孔作为基准；“他人の颜を使う”用背摄像头拍摄他人的脸孔作为基准；“手动で调整”直接用内置的脸孔素材手动调整；“おまかせ”交给系统随机生成。

②氏名：分别输入苗字（姓）和名前（名），今后其他角色在继承当主之位时，也会沿用这一名字。

③职业：从8种基础职业中选出3种分配给初期的三名族人，而想要开放其他的职业，需在迷宫中得到相应的指南书。

④一族色：选择家族服饰的配色情况。



随后要选择的是游戏难度，不同难度除了决定敌人的体力，经验值和金钱的获得量外，还会影响迷宫和战斗中时间流逝的快慢，以及交神时继承优秀基因的概率。2代新增的“どっさり”难度较为特殊，其他设定皆与“あっさり”一致，惟独狂热红火阶段的时间流逝速度与“どっぷり”相同，便于新手玩家最大限度地利用狂热红火。游戏过程中在住宅的“システム”→“设定”里可以随时更改难度，但不能像PSP版那样在迷宫中进行调整。

难度	敌方体力	战斗经验值	敌人所持金	时间经过	通关时间
あっさり	75%	250%	200%	快	约30小时
しっかり	88%	175%	150%	普通	约50小时
じっくり	94%	125%	125%	稍慢	约70小时
どっぷり	100%	100%	100%	慢	约100小时
どっさり	75%	250%	200%	特殊	约30小时

最后确定全部设置无误后选择“これでよし”即可正式开始游戏。

攻略说明

随机性与地图图标

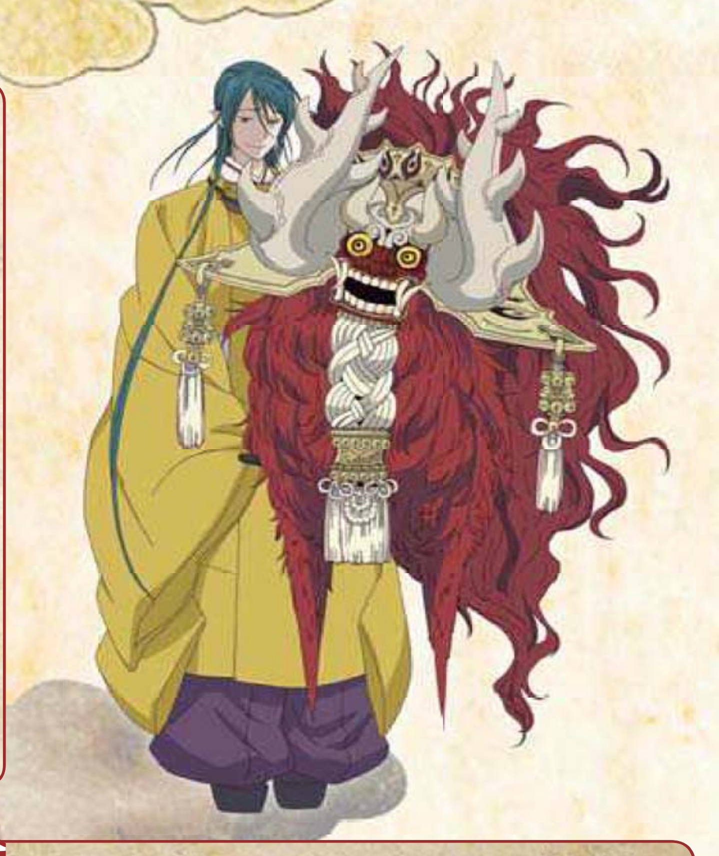
本作有非常高的随机性，玩家的家纹、存档名称、开局时所处的区域以及周边迷宫都是系统随机决定的，即使是名称一样的迷宫，在同样的整体结构下，各区域的具体线路、包含宝箱等细节也会有不少的差异，而迷宫中出没的杂兵乃至 BOSS 同样具有一定的随机性。因此本攻略只能提示重要物品的大致位置，具体路线走法需要玩家自己记忆，下面先介绍地图中各种图标的含义。

图标	说明
	迷宫外围区域，记作“边”
	迷宫中部区域，记作“中”
	迷宫深处区域，记作“奥”
	百鬼祭（主线第1次）
	百鬼祭（主线2～4次）

TIPS 生出双子几率较高的神明为：坂上ノ菊理媛=红梅白梅童子＞お业とお轮＞阿狛・吽狛＞阴阳儿中（排序按几率高低）。

图标	说明
	百鬼祭（主线过后）
	鬼神BOSS（初期配置）
	鬼神BOSS（第2次以后）
	钥匙类道具
	钥匙类道具（仅在他国出现）
	连接各区域的道路
	单向通行的道路

注：完成主线剧情相关的百鬼祭1年以后，迷宫中的百鬼祭触发场所会在三种颜色的灯笼所示的位置随机选择。而鬼神BOSS第二次出现的场所，同样会在红色、蓝色鸟居图标所示的位置随机选择。



钥匙类道具



迷宫中的宝箱分为红色和绿色两种——红色的随机装有道具、金钱等，每次进入迷宫都会刷新，可以反复拿取；绿色的宝箱中装有重要的钥匙类道具，是深入迷宫的关键，拿取一次后，其他迷宫中放有同种钥匙的宝箱都会呈现开启状态。迷宫中常用的钥匙分为黄、水、绿、紫、青、赤 6 把，其他还有诸如木札、蜡烛等也可以算作钥匙类道具，具体的作用和获得位置请参考下表以及后文的迷宫地图。切记在一个迷宫内是不能拿齐所有钥匙的，必须通过远征他国的形式来获得剩余的钥匙。

名称	作用	自国	远征	他国	获得位置参考（迷宫・区域）
键（黄）	打开对应颜色的锁	○	○	—	龙宫渡り・浦岛の岩窟、富士见ヶ原・不归の森、天冲くどん・中层外周部、焰狱道・焰の洞窟上层、根の子参り・鬼だまり、龙穴鲤のぼり・龙脉洞、七色温泉・升天浴场、ねうねう亭・生鱼の间/こたつの间、冰结道・こごえ渡り
键（水）	打开对应颜色的锁	○	○	○	龙宫渡り・ワダツミ岬、富士见ヶ原・鬼神の森、天冲くどん・顶上、焰狱道・焰狱菩萨道、根の子参り・暗黑渡り贰、龙穴鲤のぼり・鲤の迷い路、七色温泉・鬼神大宴会、ねうねう亭・松/竹/梅の间、冰结道・ぶるぶる坂
键（绿）	打开对应颜色的锁	○	○	○	天冲くどん・地を冲くどん、龙穴鲤のぼり・鬼神庭园、ねうねう亭・松/竹/梅の间
键（紫）	打开对应颜色的锁	—	—	○	龙宫渡り・灯ろう海岸、富士见ヶ原・龙吐桥、天冲くどん・上层外周部、焰狱道・火渡りの道、龙穴鲤のぼり・伏龙岩窟、七色温泉・鬼渡りの道、冰结道・ぶるぶる坂
键（青）	打开对应颜色的锁	○	○	○	冰结道・久远の冰室
键（赤）	打开对应颜色的锁	—	○	—	ねうねう亭・烧鱼の间 小间、月乃阶・半月の间
水门の键	开放富士见ヶ原・龙吐桥的水门	○	○	○	龙穴鲤のぼり・地下水脉
冰の种	开启焰狱道・冰结路的道路	○	○	○	冰结道・久远の冰穴

TIPS “讨伐强化月”结束时必须返回家中，如果选择继续讨伐、对迷宫展开探索，会导致无法领取额外的金钱报酬。

名称	作用	自国	远征	他国	获得位置参考（迷宫・区域）
炎の种	开启冰洁道・焰融路的道路	○	○	○	焰狱道・焰の洞窟下层
木札（い）	打开ねうねう亭/七色温泉的对应门	○	○	○	七色温泉・升天浴场、ねうねう亭・生鱼の间/こたつの间
木札（ろ）	打开ねうねう亭/七色温泉的对应门	—	—	○	ねうねう亭・生鱼の间/こたつの间
木札（は）	打开ねうねう亭/七色温泉的对应门	—	—	○	七色温泉・天堂大浴场 小间
赤の蜡烛	令根の子参り・暗黑渡り对应颜色的道路显现	○	○	○	根の子参り・薄暗くだり壹/贰/叁
青の蜡烛	令根の子参り・暗黑渡り对应颜色的道路显现	○	○	○	根の子参り・薄暗くだり壹/贰/叁
绿の蜡烛	令根の子参り・暗黑渡り对应颜色的道路显现	—	—	○	根の子参り・薄暗くだり壹/贰/叁

注1：“自国”指玩家自己国家的迷宫；“远征”指主线剧情必须乘船前往的迷宫；“他国”指与主线剧情无关的NPC或其他玩家国家的迷宫。
注2：高等级的杂货店也有可能出售钥匙类道具，不过价格高得离谱，不建议花这个冤枉钱。

收集技巧

游戏目前的1.02版本有一个小BUG，可能会出现眼前明明是紫色的锁，调查后却提示玩家需要其他颜色钥匙的类似情况。再加上钥匙的种类繁多，迷宫的随机性较大，很容易导致玩家跑不少弯路。其实关于钥匙类道具有一个快速的收集技巧：①首先按部就班地推进主线，至通过第一次百鬼祭、得到船只；②前往迷宫“七色温泉”，突入“天堂大浴场”，以“青→赤→紫→绿→水→黄→白”的顺序传送进入小房间得到木札（は）；③前往迷宫“ねうねう亭”，以木札（は）打开“烧鱼の间”小房间的大门，就会发现里面摆放着所有的钥匙类道具！



鬼神 BOSS



想要在迷宫中不断深入除了获得钥匙外，还需要击倒挡路的各路鬼神——即BOSS。在迷宫中看到黄色的神柱就表明前方有鬼神级敌人，进入鬼神祠堂后可以根据其血量判断是否开战。如果能顺利击倒BOSS，出击队全员忠心 +10，家中留守的族人忠心 +5。满足条件后还能令神明解放、重归天界，具体请参看文末的资料部分。本作中增加了“神明下界”系统，就算是已成功解放的神也有可能再度下界成为挡路的BOSS，另外部分鬼神还有可能组队出现，令战斗难上加难。

以下是各个迷宫中潜伏的鬼神，后文攻略会讲解固定的 BOSS 战要点，不少战术打

法都是可以举一反三的，因此非主线相关的百鬼祭 BOSS、以及随机出没的鬼神限于篇幅就不予以说明了。

出现迷宫	鬼神名
根の子参り	孔雀院明美、梵ピン将军
龙宫渡り	苇切四夜子、上诹访龙穗、下诹访龙实
天冲どん	琴ノ宫织姬、鹫ノ宫星彦、木灵ノ寝太郎
七色温泉	仙醉エビス、桃果仙
ねうねう亭	赤猫お夏、黄黑天吠丸、雷王狮子丸、豹尾院雅罗
富士见ケ原	虚空坊岩鼻、镇守ノ福郎太
龙穴鲤のぼり	敦贺ノ真名姬、土々吕震玄
焰狱道	火车丸、吉烧天摩利、鸣神小太郎
冰结道	冰ノ皇子、苗场ノ白雪姬
百鬼祭り（春）	红梅童子、白梅童子、ほろ醉い樱
百鬼祭り（夏）	椿姬ノ花连、流れ夷三郎
百鬼祭り（秋）	爱宕屋モミジ、芭蕉天岚子
百鬼祭り（冬）	十文字圣夜、饼乃花大吉
出没不固定	荒吐鬼ペコ、七枝タケル、十六夜伏丸、稻荷ノ狐次郎、印虎ひかる、おぼろ幻八、おぼろ梦子、欢喜ノ舞、九尾吊りお绀、太刀风五郎、雷电五郎、月寒お凉、土公ノ八云、鸣门屋涡女、福招き美也、水母ノくらら、八坂牛头丸

弱点属性

后文给出的BOSS各项数据资料皆为基础值，实际能力会根据玩家所选的难度、当前迷宫的鬼强度、以及BOSS所在的位置发生变化。游戏中除了火、水、风、土属性外，部分BOSS还有弱点属性，具体对应的武器如下。

攻击属性	对应武器
斩	刀、薙刀、扇、鞭
贯	弓、枪、大筒
打	拳、槌

迷宫要点

下面先介绍前中期9个基本迷宫的资料和BOSS情况，开场后自己国家会随机出现其中的两个迷宫。玩家并不需要一个个地按顺序攻克，除了开路的钥匙要在远征时才能得到外，不少迷宫都是相互关联的，最好同时展开探索。

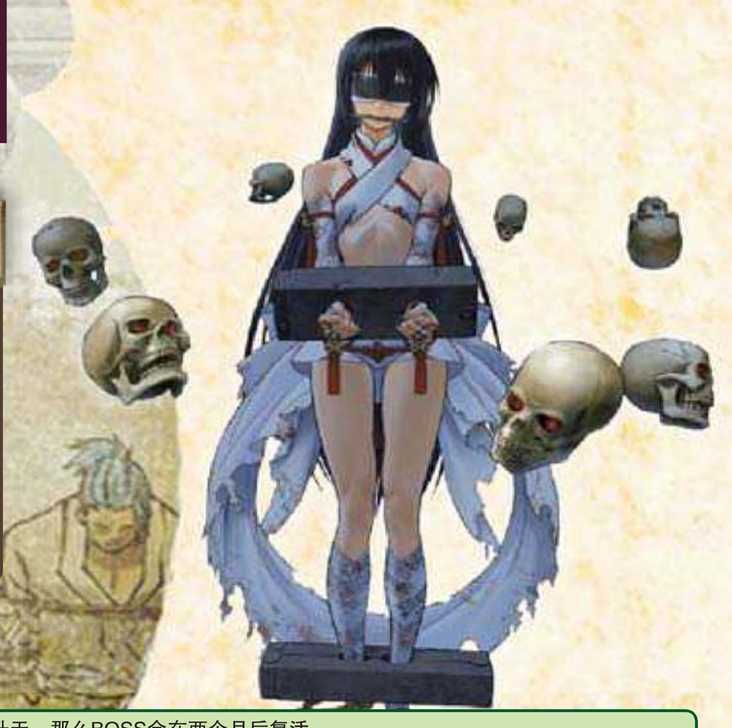
根の子参り

巨大的洞穴迷宫，“薄暗くだり”为外围的螺旋状斜坡，A 区推倒悬崖边的石柱可以制造近路。“暗黑渡り”有着大量的不可见道路，要找到赤、青、绿三种颜色的蜡烛后，对应的路线才会从黑暗中浮现，这些区域也往往伴随着“法术命中率下降”的鬼结界。地图中标注“蜡烛”的宝箱，其中的具体颜色是随机的。想到达最深处的“常暗の社”并不一定非要集齐三种蜡烛，只不过摸黑前进比较耗时，建议玩家牢记每个三岔路区域通向深处的是哪一条。

BOSS・孔雀院明美

属性	弱点	战胜点	体力
火	—	190	924
技力	攻击	防御	敏速
120	237	198	198

浓妆艳抹的孔雀院会根据出战的族人性别采用不同的行动，对男性会用“魅惑の接吻”攻击单体的同时回复自身体力，对女性则会用大威力的全体攻击。前中期BOSS的以物理攻击为主，故提升回避率的“阳炎”颇为有效，后期他会使用火属性的法术“业ノ火”、“火龙”、“凤招来”，如果不能速战速决就优先用“火葬”降低其属性威力吧。



TIPS 击倒迷宫中的鬼神时如果没能达成条件、令其解放升天，那么BOSS会在两个月后复活。

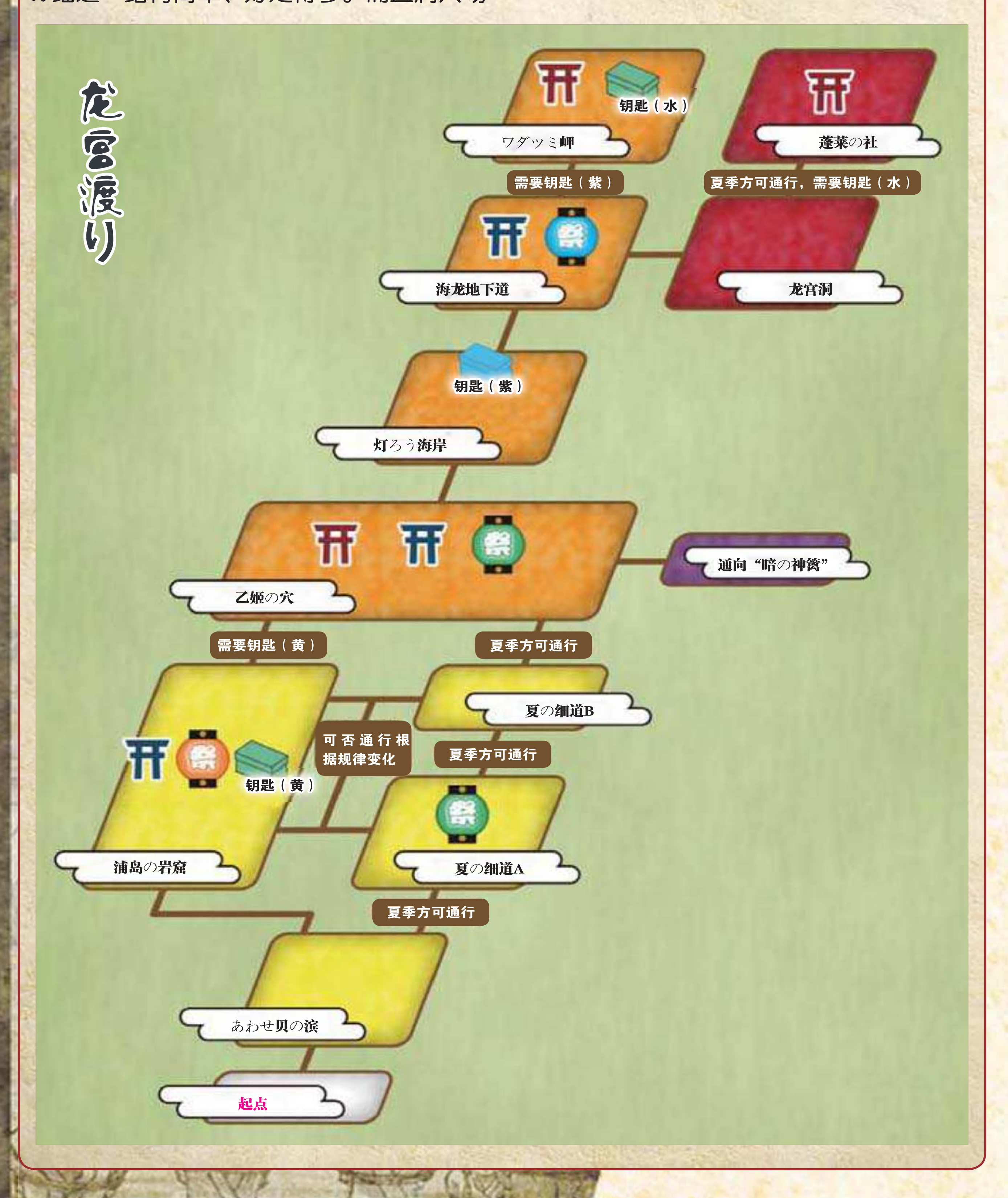
BOSS·梵ピン将军

属性	弱点	战胜点	体力
火	打	118	847
技力	攻击	防御	敏速
114	229	217	220

BOSS会召唤剑、薙刀、槌、枪4种武器在身后，并从右手侧的武器开始逐个发动攻势，武器的攻击范围与我方对应的职业一致，其中威胁最大的无疑是槌，玩家可以根据其武器顺序调整站位。后期BOSS会发动“梵ピンの舞”，自我巨大化的同时大幅强化攻击力，建议以“阳炎”连发的战术配合“幻八”降低命中率，或是直接用“清水”打消其强化状态。

龙宫渡り

沿海迷宫的可探索范围受到潮汐的影响，不少区域都有“水属性伤害上升”的鬼结界效果。冬季涨潮时海边的“夏の细道”无法通行，惟有夏季退潮后才能通过。虽然经由“浦岛の岩窟”也可以前往深处，但“夏の细道”结构简单、好走得多。而且洞穴场景内的一些道路和宝箱也需在退潮后才会显现，想到达最深处的“蓬莱の社”必须选择夏季前往。注意潮汐的实际规律跟该国所处的地区有关——北部、东部地区 11 ～ 3 月涨潮、6 ～ 8 月退潮；西部、南部地区 12 ～ 2 月涨潮、6 ～ 9 月退潮。



TIPS “香典盗み”、“かばね小町”、“お玉姐さん”、“夜行武者”等杂兵有较高的几率发动协力法术，适合刷对应的奖杯。

BOSS・芋坊四夜子

属性	弱点	战胜点	体力
水	贯通	190	1540
技力	攻击	防御	敏速
136	154	215	198

看上去人畜无害的BOSS，初期很弱，只会投掷河豚攻击单体以及发动“白波”。削减其一半左右的体力后，BOSS会躲进贝壳中，此时对所有攻击免疫，建议玩家利用这个机会对全队追加各种BUFF。当贝壳再度打开时，BOSS会变身成为恐怖的形态，攻防提升的同时，还会释放“赤地狱”、“不动明”、“真名姬”等各种属性的上级法术。此阶段应配合先前施加的强化效果，以奥义等强力招式一口气解决战斗。

BOSS・下诹访龙实

属性	弱点	战胜点	体力
水	—	285	1232
技力	攻击	防御	敏速
141	176	193	176

BOSS初期以水属性的相关法术展开攻势，除了攻击型的“华严”、“雷电”外，也会“水祭り”、“水葬”等辅助型法术。将龙实的体力削减近一半后，她就会变身为龙形态，攻击、敏速大幅上升，追加锁定我方全体的吐息攻击，招式也强化为“真名姬”、“印虎姬”等上级水属性法术。由于BOSS的攻击属性单一，因此反复用“水葬”可以大大降低招式威力。

BOSS・上诹访龙穗

属性	弱点	战胜点	体力
水	—	285	1232
技力	攻击	防御	敏速
141	193	193	228

姐姐龙穗的基础能力比妹妹龙实稍高，不过招式和特性几乎相同，半血后变身为龙的吐息攻击是锁定单体的，我方的应对战术也无需做太大变化。当击倒这对姐妹两次以上，在鬼强度为3以上的迷宫中再次遭遇时，她们会同时登场，且一开始就为变身形态。龙形态的两人能发动协力法术“双ツ龙”，一定要集中火力、尽快秒掉一个阻止协力。

天冲くどん

迷宫由一整棵巨大的灵树构成，场景的相似度较高，比较容易迷路。外周区域有“风属性伤害上升”的鬼结界，从上一层推落挡路的石块可以打开通路，为今后的探索节省时间；内部设有赤、黄、青、绿 4 种颜色的鸟居，同种颜色间可以相互传送。由于道路大多比较狭窄，行动时想要避战需多利用“阳炎”、“くらら”等法术的特效，而“中”、“奥”的鬼神 BOSS 反倒不会挡路，玩家可以尽情探索。

BOSS・木灵ノ寝太郎

属性	弱点	战胜点	体力
土	贯	211	1000
技力	攻击	防御	敏速
128	231	231	237

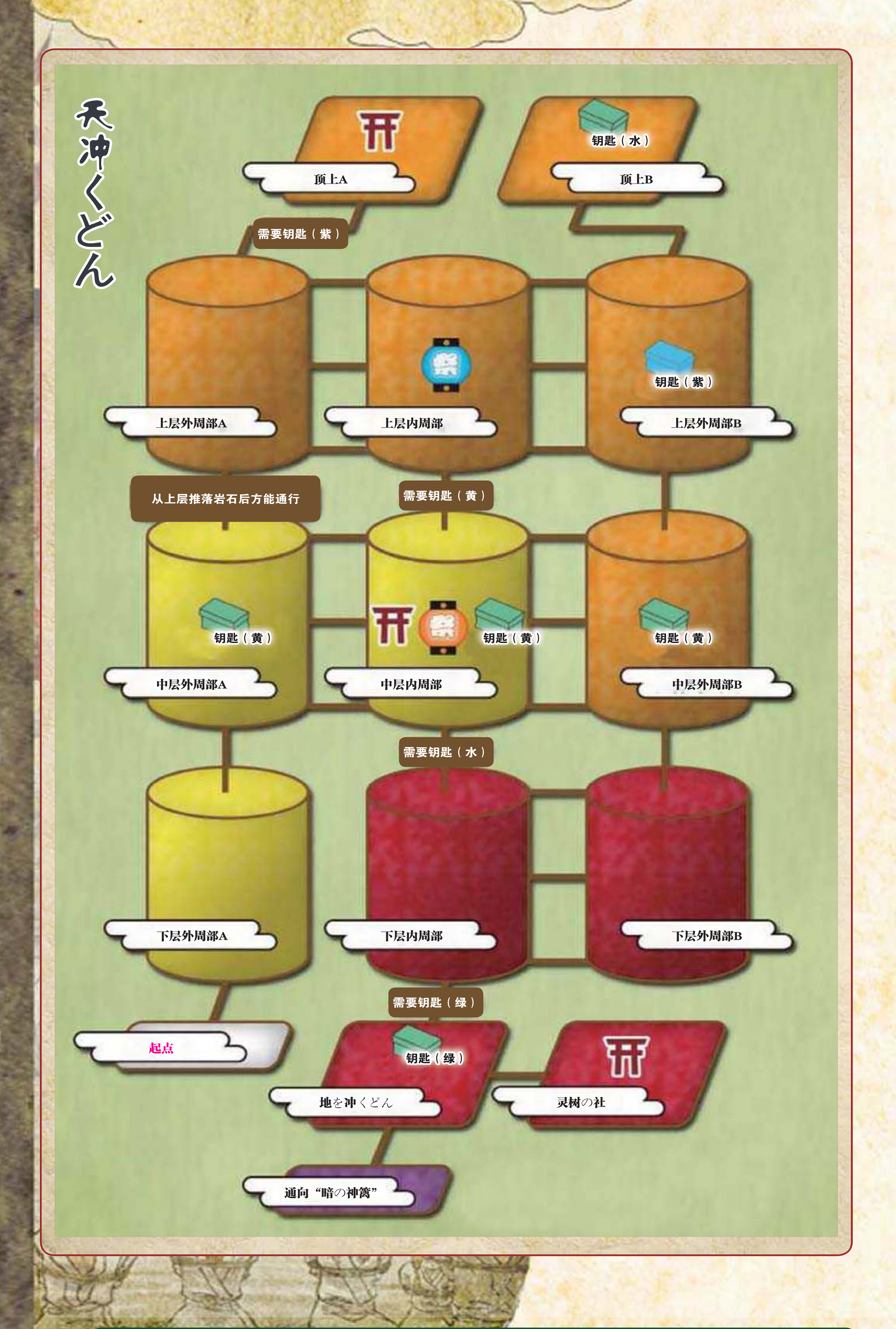
BOSS初期处在行动不能状态，受到任何攻击都会召唤杂兵“灵根”（场上最多同时出现6只）。此阶段可以先尽情给队伍堆BUFF，再用范围攻击将杂兵一举扫清。当其体力削减约1/3后就会醒来，以挥舞手腕的列攻击和全体攻击为主要输出，不时还会发动同名法术“寝太郎”令我方陷入行动不能状态。由于火属性对其有特效，不妨给攻手施加“火缠い”，然后再展开强攻。

BOSS・鹫ノ宫星彦

属性	弱点	战胜点	体力
风	打	190	1078
技力	攻击	防御	敏速
123	246	215	217

这只“食人大鹫”的难缠之处在于会发动特技“鹫の目”，令接下来5个回合的攻击必定命中，惯用的“阳炎”战术对它不能奏效，应该转用“石猿”强化全体的防御力。此外，适当发动“风葬”能降低“芭蕉岚”法术的威力。

TIPS “冰结洞”迷宫中水属性的雪女郎有较高的几率转出3★的三倍经验，想练段时不妨多多利用。

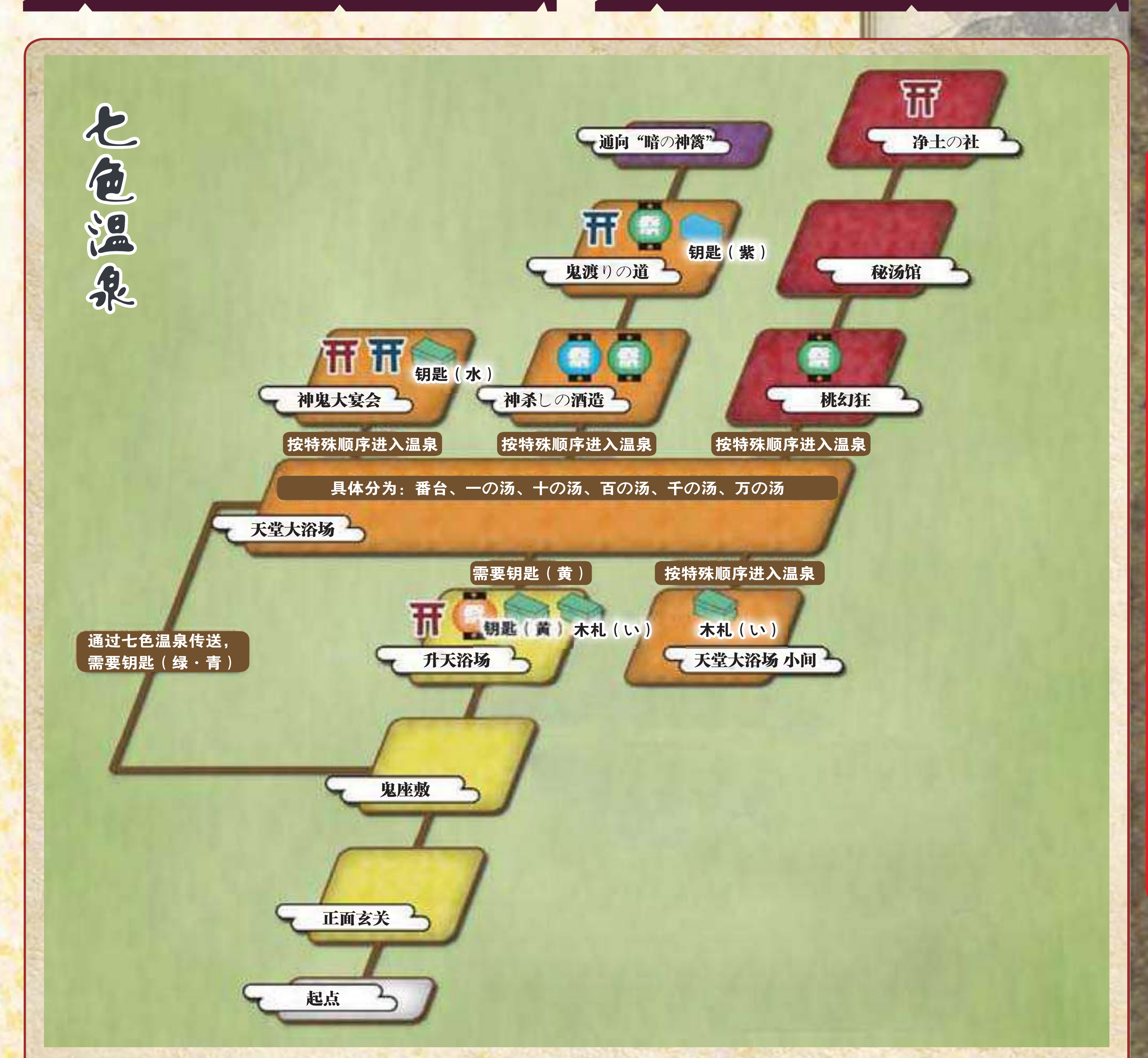


TIPS “祝いの铃”的效果为下次战斗获得的战胜点为2倍，还能与红火时3★的5倍效果叠加，在后期的BOSS战时使用收益颇丰。

BOSS·织姬、星彦

属性	弱点	战胜点	体力
土	斩	285	770
技力	攻击	防御	敏速
130	215	215	198

夏季时前来会遇到“琴ノ宫织姬”与“鹫ノ宫星彦”合体登场的情况，两人的体力是共用的，每回合行动两次。先动的星彦主攻，织姬则多是展开辅助，“鼓舞の调べ”会大幅强化自身，“镇魂の调べ”则是降低我方全员能力，因此需要用“清水”及时解除。此役BOSS改为土属性，除“芭蕉岚”外还追加了“ツブテ”、“暴れ石”、“牛　丸”等法术。建议玩家抓住其体力较少的弱点，争取尽快解决战斗。



七色温泉

此温泉主题的迷宫内有可能需要利用木札（い），最大的机关在于不同颜色的温泉。“升天浴场”的温泉只是普通的传送点，同种颜色间相互传送；而“天堂大浴场”则暗藏玄机，需要按照一定的颜色顺序进行传送方能到达更深入的区域，否则只会在这里兜圈子。在入口处的第一块木牌上提示着前往“神鬼大宴会”的传送方法，右侧两块木牌上的文字则被隐去。当玩家进入“神鬼大宴会”，返回时第二块木牌上的提示文字就会显现，以此类推。温泉传送规律随机四选一，具体可以参考下表。到达“边”、“中”、“奥”任意一条路线的尽头后，大浴场中就会出现不断变色的七色温泉，今后可直接传送到最深处。

TIPS “时登りの笛”的效果为火焰钟倒流1/4，且必定会出现一团狂热红火；“热狂の松明”则能令当前火焰钟上的火团变红。

目的地	神鬼大宴会	神杀しの酒造	桃幻狂
规律①	赤→赤→赤	青→水→青→水	绿→紫→紫→黄→绿
规律②	赤→赤→赤	绿→紫→绿→紫	青→黄→水→赤→黄
规律③	青→青→青	绿→黄→绿→黄	赤→紫→白→黄→白
规律④	绿→绿→绿	青→黄→青→黄	赤→绿→黄→白→赤

注1：进入黑色的温泉会传送回大浴场入口处。
注2：按“青→赤→紫→绿→水→黄→白”的顺序传送方能进入“天堂大浴场 小间”。

BOSS・仙醉エビス

属性	弱点	战胜点	体力
火	斩	190	1000
技力	攻击	防御	敏速
139	214	185	198

形象如同泡在酒缸里的老头，会喝酒给自己带来提升攻击力或回避率的增益效果，但喝得太多就会满脸通红、陷入行动不能的窘境，可谓是双刃剑。除了投掷酒葫芦的通常攻击外，“火の息吹”是攻击一列的火属性招式，还有一定几率对我方的物理攻击展开反击。玩家可以在其喝酒后用“清水”解除强化效果，待其喝醉时就是最佳的猛攻时机。

BOSS・桃果仙

属性	弱点	战胜点	体力
水	打	211	1000
技力	攻击	防御	敏速
144	228	228	198

性感的桃果仙对男性族人有较大的威胁，她开场必定发动“お色气”令所有男性角色的攻防敏速下降，而减少防御力的“骨抜き”和令角色陷入混乱状态的“淫らな流し目”也都只对男性有效，故此战全派女性族人会好打不少。BOSS的单体攻击“小桃飞ばし”虽然威力很弱，但会令角色陷入混乱状态，记得提前准备应对措施。此外BOSS的杀伤手段主要来自于水属性法术“华严”、“真名姬”、“夷三郎”，务必多用“水葬”降低其属性威力。

ねうねう亭

让爱猫人士欢欣鼓舞的迷宫，场景中充斥着无数的猫咪（甚至连机关启动的音效都是猫叫），虽然没什么实际用途，但注意不要跟敌人混淆了。除了钥匙外，本迷宫内还需要写着“い”、“ろ”、“は”三个假名的木札，分别对应不同的大门。有肉球图案的升降台都只能从一侧启动，红色向上一层、青色向下一层，而“猫の砂场”则是单向通行的，进入中央就会掉落到下一层。参考前文“钥匙类道具”的“收集技巧”，尽早进入“烧鱼の间 小间”拿到全部种类的钥匙可以为今后的探索提供便利，大大节省时间。

BOSS・赤猫お夏

属性	弱点	战胜点	体力
火	贯	118	847
技力	攻击	防御	敏速
115	217	217	242

赤猫的列攻击带有混乱效果，切勿让全员站成一列，并要预先准备好恢复道具。此外她还会用锁定单体的火属性上级法术“不动明”、“富士山”，适时发动“火葬”可降低其威力。当BOSS的体力只剩约1/4时会舔舐伤口，令体力全回复，因此建议控制好伤害值，以强力奥义一口气解决，不要给她回血的机会。

BOSS・黄黑天吠丸

属性	弱点	战胜点	体力
火	贯	232	924
技力	攻击	防御	敏速
92	221	158	114

BOSS・雷王狮子丸

属性	弱点	战胜点	体力
火	打	348	990
技力	攻击	防御	敏速
52	257	237	140

TIPS 目前おまけ屋的付费DLC有：讨伐延长1个月（不耗实际时间）、火焰钟全部变为红火、出击队全员健康100，不建议购买。

BOSS・豹尾院雅罗

属性	弱点	战胜点	体力
风	斩	139	492
技力	攻击	防御	敏速
138	123	172	237

当玩家击倒“黄黑天吠丸”或“雷王狮子丸”1次后，第2次遭遇它俩就会同时登场，而第3次时更是会与“豹尾院雅罗”三神联手，故这里一并介绍。

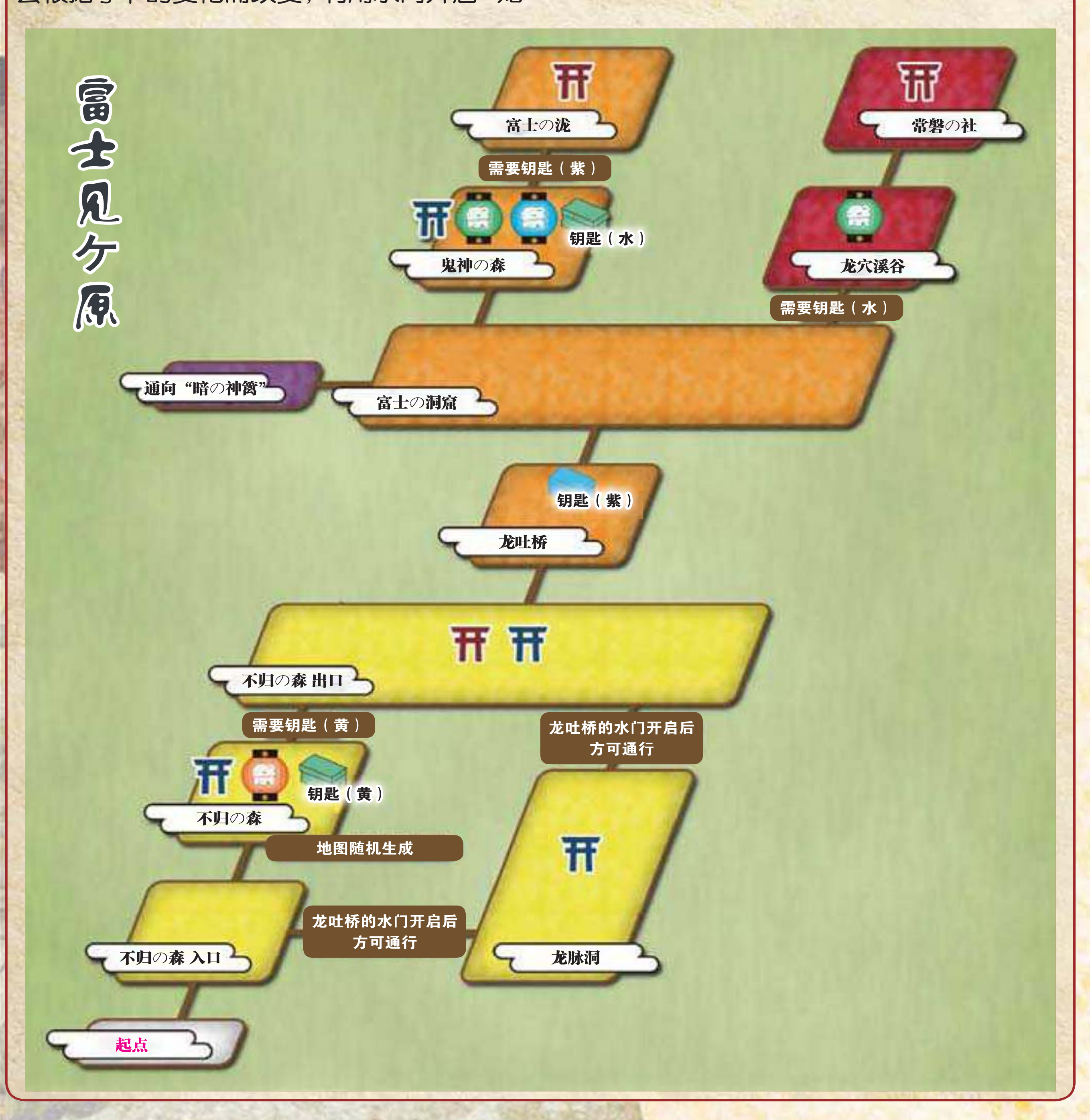
“吠丸”的双爪二连击带有火属性，咆哮则会令我方陷入行动不能状态；“狮子丸”能在蓄力一回合后发动大威力的火属性攻击；“雅罗”除了列攻击外，还会以“お地母”、“春菜”、“梵ピン”、“速鸟”、“石猿”展开辅助。三个BOSS都会用“太刀风”与“双ツ龙”，一旦开始协力就要小心了。如果队伍中有远程职业，最好集中火力速杀位于后列、体力最少的雅罗，否则就得靠“清水”的效果解除敌方BUFF，陷入一番苦战。



TIPS 远征前往鬼强度远超本土的国家，雇佣能攻击到后列的强力角色，配合“くらら”的先攻特性，可在高难度迷宫中练级刷宝。

富士见ケ原

本迷宫与“龙穴鲤のぼり”紧密联动，在拿到水门钥匙后，开启“龙吐桥”的水门、令水位下降后，场景中的一部分道路才能得以通行。“不归の森”的道路完全随机，且会根据季节的变化而改变，利用水门开启“龙脉洞”的近路后，就不用再迷失于森林中了。“富士の洞窟”区域的鬼结界效果为“土属性伤害上升”，后续的道路就没什么难点了，只不过“鬼神の森”在下雪或落花的特效时有非常严重的掉帧现象。



BOSS · 虚空坊岩鼻

属性	弱点	战胜点	体力
风	贯	190	924
技力	攻击	防御	敏速
123	184	184	217

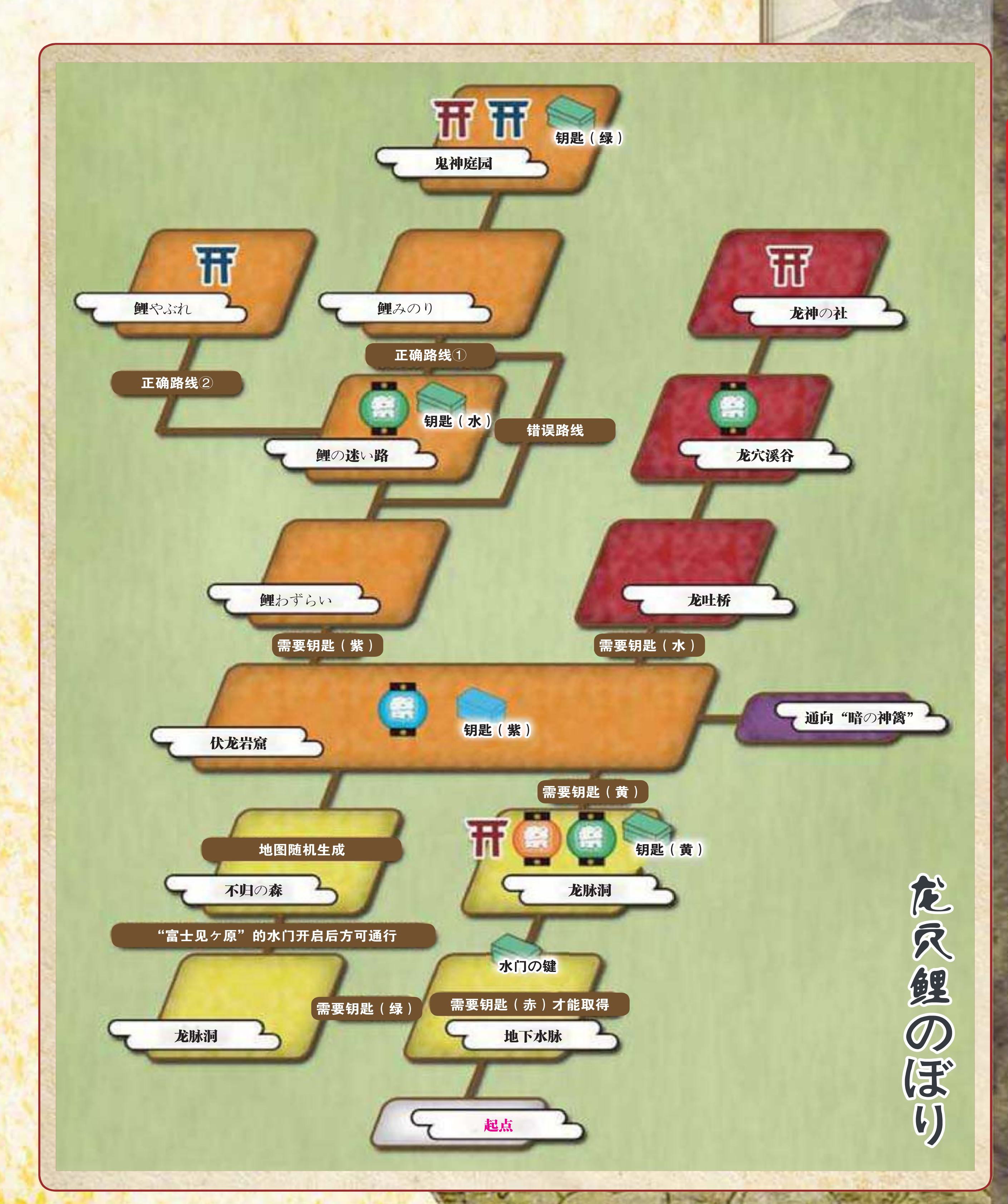
虚空坊开场会带着5只小天狗一同登场，后者的单体攻击为风属性，清掉之后还会陆续召唤。BOSS则以瞄准单体的旋风和锁定一列的喷火展开攻势，还能用“风祭り”强化自身和同伴。由于小天狗会保护BOSS，此战建议带上范围攻击出色的职业清杂兵，或是直接用协力法术展开全体攻击。

TIPS 生男生女判断法：交神/结魂角色当前的年龄月份+战胜点，得出偶数即为女，得出奇数则生男。

BOSS·镇守ノ福郎太

属性	弱点	战胜点	体力
风	打	190	1000
技力	攻击	防御	敏速
123	200	228	198

福郎太的羽毛攻击分为两种，一种为风属性锁定全体，另一种则会在造成伤害的同时附加封印状态，令族人无法使用法术，记得带上对应的解药。当BOSS闭合双翼进入架构状态时，防御力会大幅上升，主线剧情发展终盘后，这种状态下甚至能对一切攻击即刻展开反击；当其张开双翼解除状态时，还伴随着一次全体攻击。战斗中优先用“风葬”减轻伤害，并看准时机在BOSS展翅的状态下发起强攻。



龙穴鲤のぼり

与“富士见ヶ原”关系密切的迷宫，除了不少区域的名称完全一致外，水门开启后造成的水位下降也会对此处的探索产生影响（两座迷宫必须位于同一个国家）。“鲤の迷い路”地段较为特殊，这里有5个极为相似的区域，每个区域皆有两条分岔路，一旦走错就会回到原点。正确的道路提示在于“鲤わずらい”区域鲤鱼像的状态，举例说明：如果道路两侧喷水的鲤鱼石像依次为右、左、右、左、左，那么就按照“迷い路1”选右→“迷い路2”选左→“迷い路3”选右→“迷い路4”选左→“迷い路5”选左的顺序移动，这样便能到达“鲤みのり”；如果想前往“鲤やぶれ”，则要看金色鲤鱼像所处的位置，如果在左侧第三个，就在“迷い路3”选左即可到达。

BOSS·敦贺ノ真名姬

属性	弱点	战胜点	体力
水	打	190	792
技力	攻击	防御	敏速
136	224	211	198

会使用同名水属性上级法术“真名姬”的美人鱼，如果其所在区域正好有“水属性伤害上升”的鬼结界效果就会更加棘手，务必先以“水葬”降低其属性威力。BOSS在体力下降到一半时能展开水屏障，令我方攻击无效化，不过只要以火属性以外的招式连续冲击屏障，就能将其攻破。

BOSS·土々吕震玄

属性	弱点	战胜点	体力
土	打	285	1232
技力	攻击	防御	敏速
141	228	228	176

能使用同名土属性中级法术的巨大鲇鱼，除了“土々吕”外，还会“富士山”、“怒槌丸”、“雷电”、“印虎姬”等其他的属性法术。由于BOSS的“技·火”、“技·风”两项能力存在明显的短板，因此建议用“火祭り”或“风祭り”自我强化后，以4人协力法术来形成输出，给武器附上对应属性的话也能收到奇效。

焰狱道

迷宫中充斥着熔岩，不少场景有“火属性威力上升”的鬼结界效果，有的地段踩上去还会费血，记得发动“清水”免除地形伤害。“カグツチ祭坛”是一个较大的中转区域，除了吊桥外，还有一些圆形的升降台，启动后就会上下移动，为以后的探索创造近路。迷宫深处的“冰结路”需要使用“冰の种”，凝固熔岩后才能继续前进。

BOSS·鸣神小太郎

属性	弱点	战胜点	体力
火	斩	190	792
技力	攻击	防御	敏速
122	184	184	198

本身火属性的小太郎在鬼结界的效果加成下实力倍增，开场要优先用“火葬”降低其属性威力，否则“七天爆”、“凤招来”等究极法术会让我方疲于回复。BOSS的火炎吐息锁定我方前列，而突进攻击则有一定几率附加着火效果。由于对方的大部分招式都限于前列，故以前列单人防御，后列展开强攻的阵势能轻松不少。

BOSS·吉烧天摩利

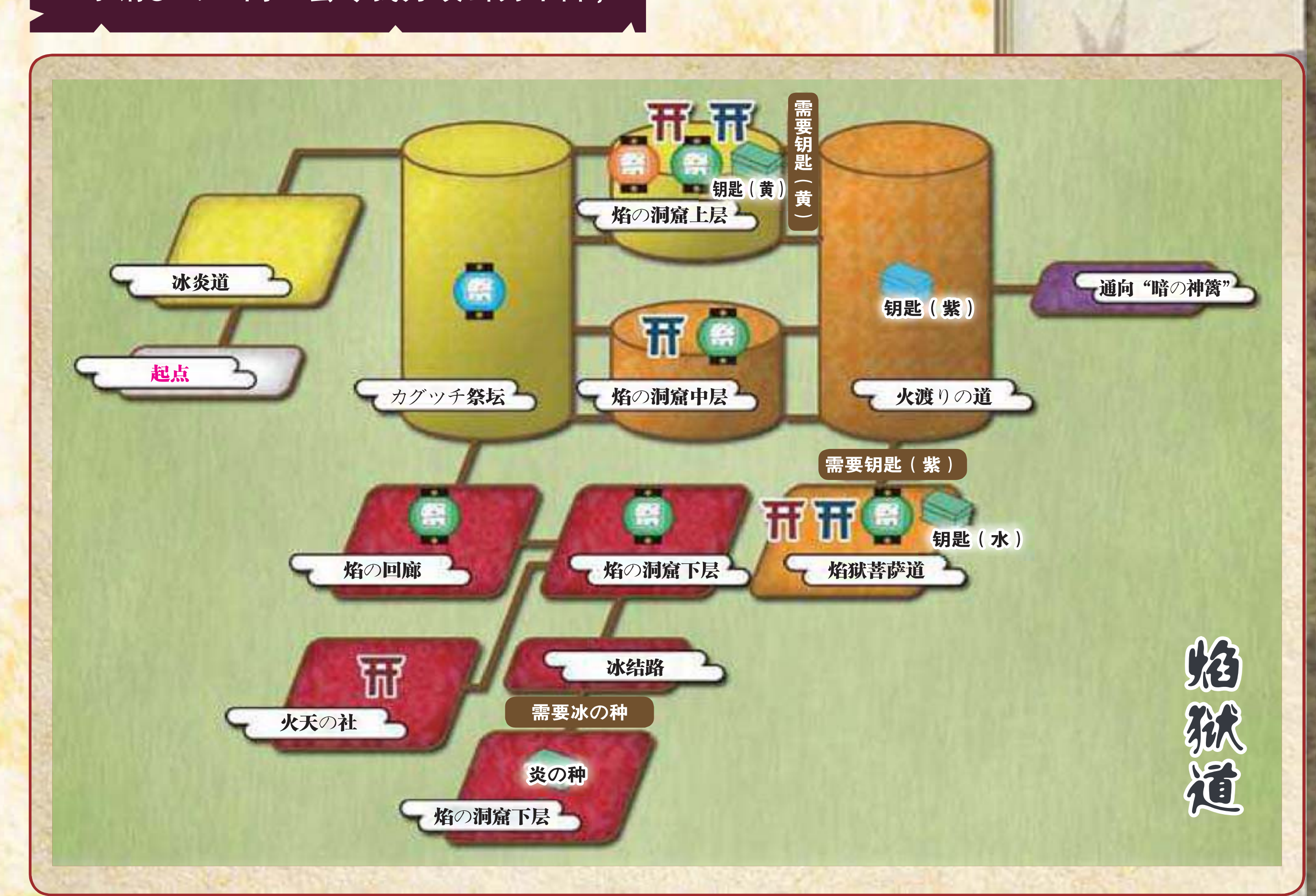
属性	弱点	战胜点	体力
火	打	211	924
技力	攻击	防御	敏速
95	221	211	198

BOSS旋转长枪后的单体攻击有时带有特殊效果，“盾削りの一闪”令我方防御力下降，“光无しの一闪”则附加封印状态，记得准备好解除手段。发动“助太刀”时另一位BOSS火车丸会突然现身，一起攻击我方全体后再消失。由于对方都是物理攻击，“阳炎”战术可以很安逸地化解各种招式。

BOSS·火车丸

属性	弱点	战胜点	体力
火	打	211	924
技力	攻击	防御	敏速
95	221	211	198

“吉烧天摩利”的男版，攻击单体的“矛锖びの一闪”会令我方攻击力下降，“常夜见の一闪”则附带混乱效果，同样能发动“助太刀”。注意当玩家击倒这对BOSS两次以上，在鬼强度为3以上的迷宫中再次遭遇时，他们会同时登场，“一闪”类攻击全部强化为锁定一列，不过我方沿用之前的战术即可。



冰结道

与“焰狱道”相对的巨大冰窟，鬼结界也多为“火属性伤害下降”，走在冰面上时还会有滑行的效果。地图中所示的2个“ぶるぶる坂”有可能根据迷宫的规律左右对调，“大冰柱”区域从下到上分为四层，玩家须记住最上层的蜡烛颜色。在进入“冰狱大十字”区域后，这里以许多十字路口组成，想要前往“冰天の社”，就要找到与先前蜡烛颜色一致的灯笼所对应的道路。而搭乘升降台来到“冰狱大十字”下层，“久远の冰室”间的“炎融道”需要用“炎の种”令冰块消融后方能继续前进。

BOSS·苗场ノ白雪姬

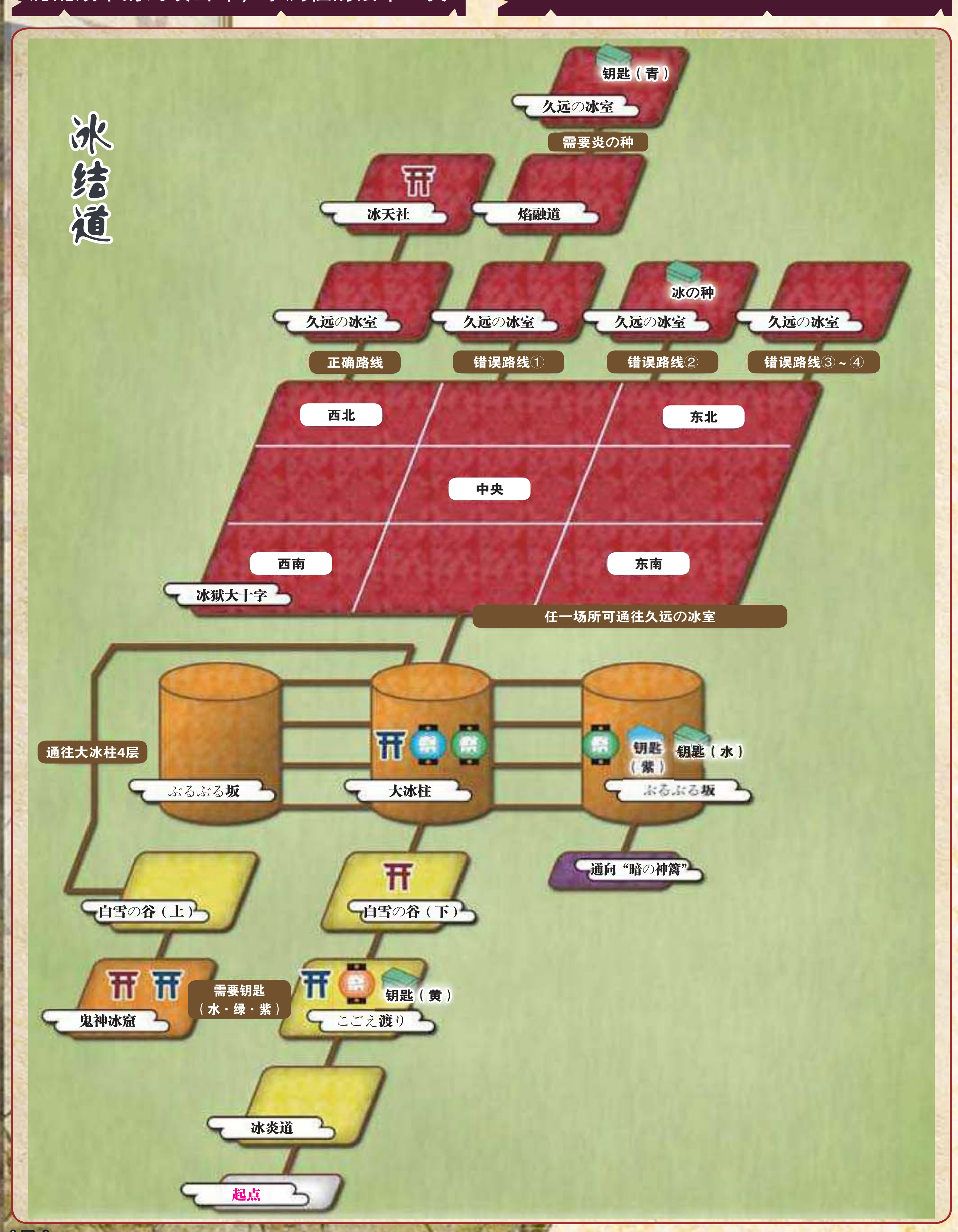
属性	弱点	战胜点	体力
水	斩	190	1078
技力	攻击	防御	敏速
138	215	215	198

长相呆萌的雪人BOSS的特点是自我分裂，受到一定伤害后就会分裂，大型分为两个中型、中型再分为两个小型。虽然分裂后基础能力下降，但行动次数会增加，再加上令我方一列行动不能的冷气，一旦遭遇攻击全体的“吹雪の舞”连发，情况就会非常危险。建议开场后不要急于进攻，先稳步叠加BUFF至极限，再看准时机用协力奥义的方式直接秒掉BOSS，不给她分裂的机会。

BOSS·冰ノ皇子

属性	弱点	战胜点	体力
水	贯	190	1000
技力	攻击	防御	敏速
136	200	200	198

首战冰皇子对方不会出全力，除了一定几率令我方行动不能的单体攻击、附带混乱效果的列攻击外，水属性的法术“真名姬”、“印虎姬”等也是其主要输出手段。以“水葬”降低其属性威力后，多用火、土属性攻击可以造成更大的伤害。第二次挑战时BOSS在半血后会进入觉醒状态，攻、防、敏速皆有所提升，且对各种异常状态免疫，第三次时更是开场便直接觉醒，玩家要做好恶战的准备。



主线攻略

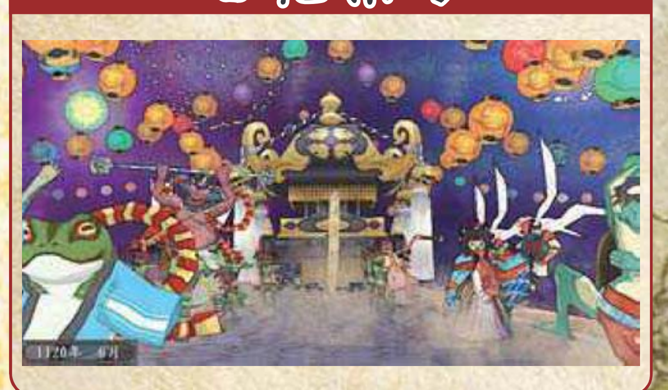
进行度



类似前作的大江山朱点童子之战，2代中推进主线剧情的是“百鬼祭り”。每年的春夏秋冬各会召开一次百鬼祭，在特定迷宫的某处隐藏着一个神轿（みこし），这就是百鬼祭的秘密入口。当玩家参加百鬼祭、并击倒其中的主线BOSS后，就能推进剧情的发展。召开百鬼祭的迷宫、夺回祭具的顺序都有一定随机性，不过主线剧情是不会变化的。随着玩家一族夺回祭具，城镇的相应祭典能得到解放，迷宫中敌人的强度也会随之增强，奖励回报也更加丰厚。因此适时地推进主线剧情，令敌人增强并远征前往更多的国家，才能让家族稳步发展。主线进行度的判断标准参看下表。

进行度	本国鬼强度	主线流程
一	1	游戏开始后→夺回第一个祭具
二	2	得到船只后→夺回第二个祭具
三	3	远征国增加→夺回第三个祭具
四	4	远征国增加→夺回第四个祭具
五	5	本国迷宫增加→夺回第五个祭具
	6	冥王宫开放→正篇通关
六	7	正篇通关后

百鬼祭り



无论春夏秋冬，百鬼祭的迷宫地形都是一样的，只有一条道路直通东北，非常简单。西南侧的花车会不断移动，强制封死玩家的回头路，不过在场景切换后仍可以通过传送阵离开此处。百鬼祭中必定为狂热红火效果且不存在时间流逝，沿途的鬼怪都处在祭典的亢奋状态，掉落稀有道具的几率也更高，故非常适合刷宝。完成主线剧情后，百鬼祭仍然会按时召开，最深处的敌人也会替换成可以解放的鬼神BOSS。

BOSS·阿部晴明

属性	弱点	战胜点	体力
无	—	118	605
技力	攻击	防御	敏速
44	121	121	220

第1次百鬼祭面对阿部晴明的战斗只是走个过场，他甚至会浪费行动机会来“说废话”，但对方无法打死。BOSS虽然会使用“芭蕉岚”、“不动明”、“花乱火”、“真名姬”等中上级法术，不过由于本身的能力值较低，故伤害值很低。玩家只需给其造成一定伤害，晴明就会为了展示自己的不死之身，发动“七天爆”攻击自己。

返回家中后田鹤姬来访，得到船只的族人也得以通过远征造访他国，探索更多的迷宫。

BOSS·潮丸（首战）

属性	弱点	战胜点	体力
水	—	554	840
技力	攻击	防御	敏速
125	268	369	224

第2次来到百鬼祭，阿部晴明召唤出了式神“潮丸”，并提醒玩家以现在的情况是绝对无法击倒的，打不过就逃。此役纵使击倒潮丸晴明也会再次召唤，实际上开战后只要全体撤退就能触发剧情，不过如果玩家具备一定的实力，可以在此用潮丸练段，每击倒一只都有对应的经验值和奉纳点。

此役过后夜鸟子转生系统开放，之后主线的大部分BOSS战都必须带着她出

场，因此需结合百鬼祭的召开月份，把握好夜鸟子的转生时机，让她在百鬼祭时处于能力的巅峰期。

BOSS·潮丸（再战）

属性	弱点	战胜点	体力
水	—	554	840
技力	攻击	防御	敏速
242	369	369	336

与夜鸟子一同前来再次挑战，潮丸的基础能力也会有所提升。其本身的攻势无论单体攻击还是列攻击都是物理系的，因此“阳炎”仍是非常奏效的战术。阿部晴明虽然在场，但不能被锁定，他还会发动“お雫”、“梦子”、“矛盗み”等法术进行干扰，应争取速战速决。获胜后夜鸟子领悟式神“潮丸”。

BOSS·虚

属性	弱点	战胜点	体力
水	贯	790	1464
技力	攻击	防御	敏速
476	683	634	488

BOSS·褴褛

属性	弱点	战胜点	体力
水	贯	790	1952
技力	攻击	防御	敏速
476	488	634	488

第3次百鬼祭需同时面对两条大蛇，对方每回合行动两次，虚为附加中毒状态的单体攻击，褴褛则会发动全体攻击，我方一定要习得全体回复的法术。战斗中阿部晴明会说出接下来要集中攻击谁，之后两条蛇会先后作出瞄准和威吓的态势，最后合力发动的突击威力极大，被锁定的角色务必做好防御准备。由于晴明依旧会在后方用“お雫”、“みどろ”、“盾削り”等法术展开辅助，建议开战后集中火力攻击体力较少的虚，解决一条后对方再也无法展开合力突击，压力就会大大缓解。获胜后夜鸟子领悟式神“虚と褴褛”。

BOSS·やたノ黑蝇

属性	弱点	战胜点	体力
风	斩	399	3256
技力	攻击	防御	敏速
524	610	610	740

第4次百鬼祭之战，黑蝇会用单体物理攻击以及锁定全体的“大旋风”，间或还能召唤杂兵型的“暗夜ノ羽根”到场助阵，后者的单体攻击同样为风属性且附带混乱效果。由于场边的阿部晴明用“萌子”、“风祭り”强化BOSS后会令其威胁大幅提升，本身敏速就很高的黑蝇再辅以“速鸟”会越发难缠，因此本战建议我方不要过多地堆BUFF，一旦看到晴明展开辅助就果断用“清水”打消，这样反倒更能保证自身的安全，杂兵用范围型攻击顺手解决即可。获胜后夜鸟子领悟式神“八咫”，“やたノ黑蝇”则会从本国的交神列表中消失（去其他国仍有机会与其进行交神）。

暗の神篱

随后要展开营救田鹤姬的行动，玩家本国的领土上会随机追加1个基础迷宫，从中可以前往新的迷宫“暗の神篱”。虽然剧情中显得情况急迫，但其实并没有时间限制，玩家仍可以稳步发展、增强族人实力（被掳走的田鹤姬泪流满面）。此迷宫的地形是固定的，“一本道”式的结构非常简单，就不放地图了。“庭园”正中央的传送阵必须有夜鸟子在队的情况下才能使用，到达“禊の间”后触发 BOSS 战。

BOSS·力丸

属性	弱点	战胜点	体力
无	—	644	2928
技力	攻击	防御	敏速
195	702	570	527

忠心耿耿的力丸被阿倍晴明戴上鬼头后化为了恶鬼，此役也可以看作是鬼头职业特性的展示。面对如此典型的物理型BOSS，开战后先连续发动“阳炎”令全员的回避率提升至巅峰，这样一来

任对方攻击力再高，打不到人也是白费。由于BOSS的单体攻击有一定几率令角色行动不能，记得准备好恢复道具。鬼头随着体力的下降，身体颜色会由青转红，攻击力也会逐渐提升，后期最好直接用大威力的奥义了结他。获胜后“鬼头装着”系统开放。

月乃阶

从田鹤姬手中得到“帝の勅书”后，远征目的地追加“京都”，可以前往全新的迷宫。“月乃阶”的结构同样简单明了——沿着惟一的螺旋状阶梯不断向上即可。到达“半月の间”时触发 BOSS 战。

BOSS・玉

属性	弱点	战胜点	体力
火	斩	639	2405
技力	攻击	防御	敏速
357	673	721	532

BOSS・虎

属性	弱点	战胜点	体力
水	斩	639	2405
技力	攻击	防御	敏速
357	673	721	532

同时面对两只唐狮子外形的式神，它俩除了属性不同外，能力和招式都基本相同——玉会用火球攻击单体，虎则是以雪球攻击单体，此外都会发动突击，有一定几率造成行动不能状态。两个BOSS对男性族人的伤害会有所加成（刺青位置在女性胸部的缘故？），因此战斗中除了夜鸟子外，也尽量派女性角色出战吧。BOSS在发动突击前会先进入威吓状态，此时如果能让夜鸟子发动式神“八咫”，则必定能令对方陷入混乱状态，从而打消此次进攻。场边阿部晴明会用“葬”系法术降低火、水、风、土4大属性的威力，不过此役用物理攻击就足以制敌。

获胜后夺回最后一个祭具“星见ノ魔镜”，夜鸟子领悟式神“玉と虎”，“阿狛・吽狛”则会从本国的交神列表中消失（去其他国仍有机会与其进行交神）。剧情过后太照天昼子传话，要求族人前往塔顶。由于随后还有一场BOSS战，想补给调整可以启动中央的半月形升降台，返回根据地。

BOSS・光无ノ刑人

属性	弱点	战胜点	体力
无	贯	574	2784
技力	攻击	防御	敏速
626	765	765	887

由于剧情限制，开场后BOSS就会封印我方全体的法术（无法用道具恢复），因此要准备好常用效果的符咒、道具等。待战斗经过一定回合、或给对方造成足够伤害后，封印效果就会自然解除。BOSS主要以法术展开攻势，包括“雷狮子”、“夷三郎”、“七天爆”、“富士山”、“太照天”、“常夜见”、“寝太郎”、“美津乳”以及“光无し”，种类丰富且皆为上级法术，要带足对应的恢复道具很困难。故建议开战后就用道具堆攻击BUFF，并以强力奥义迅速削减体力，只要坚持到封印效果解除，战斗的压力就会大大缓解了。

通过试炼后带着祭具到达塔顶的“月见台”，在太照天昼子的法力下，冥王宫上空覆盖着的黑暗被一扫而空（剧情过后本月强制结束）。

冥王宫

突入最终迷宫，同样是“一本道”结构，不少鬼怪只会在这里出现。进入“冥王御殿”正中央的传送阵，在最深处的“大祓えの间”迎来最终的二连战。

BOSS・アスラ

属性	弱点	战胜点	体力
土	—	751	3392
技力	攻击	防御	敏速
518	904	904	783

召唤出“阿修罗”的阿部晴明实力很强，除了强力法术“魔王阵”和“太照天”外，蜘蛛脚的连续突刺共有6下，如果运气不好命中同一角色不死也半残。相比“阳炎”战术，尽快用“石猿”提升防御力更为稳妥。注意BOSS会对物理攻击发动反击，血量越少、几率就越高。夜鸟子的式神“玉と虎”能让晴明陷入行动不能状态，为我方创造绝佳的机会，以大威力的协力奥义给BOSS造成重创。获胜后夜鸟子领悟式神“アスラ”。

BOSS·■■■■■

属性	弱点	战胜点	体力
无	—	1296	7650
技力	攻击	防御	敏速
600	850	1020	800

首先说明，如果经过方才的恶战后，族人的体力、技力和健康已不足以挑战最终BOSS，不妨在开场后果断撤退。戴上鬼头的阿部晴明除了本体外，还有右腕“青爪”（体力1020）、左腕“柔肌”（体力1530）。右腕以法术攻击为主，此外还会使用“寝太郎”、“光无し”、“太照天”展开妨害；左腕以物理攻击为主，蓄力后的伤害较为可观。双腕发动的法印效果在强化自身的同时，还会对我方DEBUFF。BOSS本体的大多数招式皆为针对全体，包括喷吐毒雾、咆哮令我方全员行动不能、发动“清水”解除双方状态等。当本体血量下降后还会依次进入第二、第三阶段，双腕也会再度复活。

此战首先要求玩家有控场能力，双腕在生的情况下，夜鸟子的“八咫”可以打乱BOSS的节奏，而“玉と虎”也是危急时刻为我方制造喘息机会的关键。尽快叠加BUFF并干掉两只手，之后再与BOSS展开周旋。相比应对的战术，最终战更考验族人们的硬实力，拳法家、弓箭手锁定单体连发的奥义都是有效的输出手段，而夜鸟子的“アスラ”可以持续3回合、且强化效果显著，足以一跃成为强力的攻击手。回复健康度的道具就不要吝惜了，将家族积蓄了数十代的羁绊与力量尽皆付与此役，把最终BOSS和与两大诅咒一起轰得支离破碎吧！

通关以后

Ending 过后，在与太照天昼子的对话中回答“付き合う”→“はい”，储存通关进度后仍可以继续游戏，本国的鬼强度升至最高的 7 级，其他追加要素如下：

①存档结束时的界面追加选项“一族ロールを见て终了”，伴随着前作的主题歌《花》，历代族人会如走马灯般经过眼前。

②得到“阴阳の指南”，家族中的女性角色也能成为阴阳士，且继承所有式神。

③交神列表追加“阿部晴明”（水属性）。

④城镇的全部 128 个区画投资满后，追加新项目“鬼神社”，随着该设施等级的提升，自国领土上的迷宫也会增加。

⑤“月乃阶·月见台”出现百鬼祭入口，进入后可挑战隐藏 BOSS，并获得最后的式神“丹”。

⑥“冥王宫·冥王御殿”的魔法阵追加隐藏BOSS，首次获胜后住宅菜单“コ－ちん”→“一族史”中追加选项“夜鸟子大往生”，会记录玩家今后挑战该隐藏 BOSS 的分数。

⑦交神之间追加指令“转生ノ外法”，能消耗奉纳点令特定的神明转生为人（提示“搜索中”的需要先令鬼神升天才能转生），转生后会带有该神所独有的外貌特征。注意转生的神明不会再成为鬼神，但也无法再进行交神。将列表中的所有神明都进行转生后才能选择太照天昼子，昼子转生则能迎来不同的结局。

隐藏 BOSS·丹

属性	弱点	战胜点	体力
火	斩	745	2983
技力	攻击	防御	敏速
724	994	994	1356

丹的魔弹攻击威力极强，且带有中毒、封印等异常状态，而它召唤出的毒蛾杂兵速度很快，自爆攻击单体也附带毒效果。虽然BOSS的体力并不多，但是身前有扇子作为屏障，每把旋转的扇子都能替

其抵御一次攻击（最多6把），扇子全部消失后轮到它行动时又会再度召唤，因此控制合适的攻击时机是此战的关键——先用其他攻击将扇子打剩1把，再以多段判定的奥义发动强攻。如果不想疲于化解各种异常状态，建议带上习得攻击无效化奥义的枪使，在前排开好护盾，为同伴创造速杀机会。只要玩家的出击队伍中有阴阳士，反复击倒它三次就可以领悟这个最终式神“丹”。

隐藏 BOSS・鬼切り夜鸟子

属性	弱点	战胜点	体力
风	—	6100	15820
技力	攻击	防御	敏速
1334	1028	1186	1220

隐藏 BOSS・■■■ ■■

属性	弱点	战胜点	体力
土	—	6100	23730
技力	攻击	防御	敏速
762	1186	1265	1220

夜鸟子夫妇是本作最强的BOSS组合，以正篇通关时的实力到此都会轻松被秒杀，即使是基因素质全满的族人，没有一套合理的战术也很难取胜。首先分析一下BOSS的特性：高攻高防的鬼头位于前列，大部分招式与玩家能用的鬼头一致，只不过多了一招从地面伸出的巨爪“凄ノ雄”（土属性全体攻击）；后列的夜鸟子则会以各种法术展开辅助，包括自我强化型的“梵ピン”、“石猿”，以及封印我方法术的“光无し”、令一列无法行动的“寝太郎”等，相比攻击型法术，各种式神的威胁更大，一旦发动势必会打乱玩家方面的阵脚。此外两个BOSS还有一定几率发动合体攻击，极具演出效果。

根据玩家的习惯和家族的职业构成，此战的打法也非常丰富，下面介绍笔者的战术供陷入苦战的玩家参考。

前列：枪使，装备优先提升防御，学会奥义“大陆阵”。后列：拳法家，装备优先提升敏速；阴阳士，最好领悟式神“丹”；弓使，装备优先提升攻击，学会奥义“三炎弓”或“三水弓”，且与队中任意一人为双子。

这种战术首先建立在枪使的防御型奥义上，土属性的“大陆阵”正好可以免疫鬼头的“凄ノ雄”攻击，确保后列角色的安全并创造自由行动的机会。高速拳法家的职责是争取先于BOSS行动，尽快为全队加BUFF，有“乱击爆”或“乱击流”奥义也可以在此战的后半段提供输出。阴阳士用于控场，令敌方混乱的“八咫”和追加各种状态的“丹”都拥有非常出色的控制力，哪怕BOSS一回合的异常都能令胜利的天平向我方倾斜带；弓使以双子可发动协力奥义的优势作为主力输出，狙击后列体力少但是威胁更大的夜鸟子。

开战后枪使不断开奥义抵御鬼头的攻击，后列的三名角色先用“黑镜”复制敌方鬼头的能力，然后以“太照天”和“梵ピン”把全队的能力加到上限。期间阴阳士要活用各种式神拖住BOSS，如果遭到封印或陷入行动不能状态就以道具解除，轻易不要用两败俱伤的“清水”。只要坚持到弓使发动协力奥义，三连击能够秒杀掉夜鸟子的话，战斗就会进入玩家的节奏，只剩行动规律单一的鬼头后，他也就任人宰割了。

此战的难点在于鬼头的高伤害和夜鸟子的不确定性，即使战术体系完善也仍有一定的运气成分，如果遭遇夜鸟子的式神频发、或是鬼头的高速会心一击，我方任意角色阵亡都很快会导致崩盘。如果奥义的伤害距离秒杀夜鸟子还差少许，不妨找一个满级杂货店，通过饰品调整全队的能力，此外温泉的效果以及向神明献上供品也有可能在危难关头带来以一线曙光。回复健康的药品可适当带一些，但最好不要把战斗拖入拉锯战，切记夜鸟子在场越久，战局越可能陡起波澜。





资料篇

法术一览

除了初期持有的几个法术外，想习得其他法术就得先在迷宫中得到相应的卷物。由于2代随机性的特点，刷宝并不能只盯着某一种敌人，还要看玩家当前的主线进度、敌人所处的迷宫区域（外围、中部、深处）等情况。不知该去哪里刷卷物时不妨在出征前询问小珂，她的提案会给玩家一些参考。下面是本作的所有法术资料以及习得所需的能力数值，注意部分法术在“移动时”和“战斗中”发动的效果有所不同。

法术名称	技力	协力	效果	习得条件	
				心	技
赤玉	2	○	用火球给敌方前列单体造成小伤害	火50	火15
花连火	4	○	用火球给敌方前列单体造成中伤害	火90	火40
花乱火	9	○	用火球给敌方前列单体造成大伤害	火210	火200
七天爆	20	○	用火球给敌方前列单体造成特大伤害	火500	火550
红泪弹	7	○	用火之雨给敌方全体造成小伤害	火80、水80	火30、水55
血火弹	14	○	用火之雨给敌方全体造成中伤害	火180、水180	火85、水140
赤地狱	21	○	用火之雨给敌方全体造成大伤害	火340、水340	火240、水280
降流玉	30	○	用火之雨给敌方全体造成特大伤害	火480、水480	火380、水430
火车	4	○	用炎之风给敌方前列造成小伤害	火50、风40	火15、风10
业ノ火	8	○	用炎之风给敌方前列造成中伤害	火120、风100	火40、风35
火龙	16	○	用炎之风给敌方前列造成大伤害	火250、风220	火130、风85
凤招来	21	○	用炎之风给敌方前列造成特大伤害	火380、风360	火320、风280
お焔	4	○	用熔岩火柱给敌方单体造成小伤害	火50、土70	火25、土45
夏狂乱	8	○	用熔岩火柱给敌方单体造成中伤害	火150、土170	火100、土140
不动明	13	○	用熔岩火柱给敌方单体造成大伤害	火300、土350	火210、土280
富士山	24	○	用熔岩火柱给敌方单体造成特大伤害	火480、土520	火400、土460
白浪	8	○	用水浪给敌方全体造成小伤害	水80	水25
华严	20	○	用水浪给敌方全体造成中伤害	水340	水240
真名姬	28	○	用水浪给敌方全体造成大伤害	水640	水710
夷三郎	38	○	用水浪给敌方全体造成特大伤害	水800	水920
怒槌丸	7	○	用雷雨给敌方全体造成小伤害	水70、风60	水15、风25
雷电	13	○	用雷雨给敌方全体造成中伤害	水230、风180	水100、风90
印虎姬	21	○	用雷雨给敌方全体造成大伤害	水400、风360	水310、风280
雷狮子	28	○	用雷雨给敌方全体造成特大伤害	水620、风540	水620、风540
风车	5	○	用烈风以敌方前列为中心造成小伤害	风60	风25
太刀风	9	○	用烈风以敌方前列为中心造成中伤害	风220	风110
芭蕉岚	15	○	用烈风以敌方前列为中心造成大伤害	风420	风430
双ツ龙	26	○	用烈风以敌方前列为中心造成特大伤害	风580	风610
ツブテ	4	○	用飞石给敌方全体造成小伤害	风30、土40	风10、土10
暴れ石	6	○	用飞石给敌方全体造成中伤害	风120、土150	风30、土50
牛头丸	13	○	用飞石给敌方全体造成大伤害	风340、土370	风220、土240
荒吐鬼	26	○	用飞石给敌方全体造成特大伤害	风480、土540	风360、土380
地鸣り	5	○	用地震给敌方全体造成小伤害	土60	土15
土々呂	15	○	用地震给敌方全体造成中伤害	土300	土180
魔王阵	30	○	用地震给敌方全体造成大伤害	土620	土760
凄ノ雄	40	○	用地震给敌方全体造成特大伤害	土900	土920
泉源氏	3	×	我方单人体力小回复	水60	水25
お雫	5	×	我方单人体力中回复	水160	水70
圆子	9	×	我方单人体力特大回复	水310	水210

法术名称	技力	协力	效果	习得条件	
				心	技
壹与姬	17	×	我方单人体力全回复	水570	水510
お地母	12	×	我方全员体力中回复	水150、土180	水50、土62
春菜	24	×	我方全员体力大回复	水240、土240	水140、土170
卑弥子	36	×	我方全员体力特大回复	水440、土400	水400、土460
仙醉酒	8	×	我方全员恢复平常的状态	火230、水250	水150
清水	4	×	【战斗】敌我全员恢复平常的状态；【移动】一定时间内地形伤害和鬼结界无效	水330、土300	水140、土110
魂讬し	1	×	把自己的技力转移给我方单人	水250	水100
魂寄せ	3	×	夺取敌方单体的技力回复自身	水190、风210	水150
魂捧げ	1	×	消耗健康值，令我方单人的技力全回复	火260、水300	水170
白镜	14	×	复制我方单人的基本能力	水290	水300
黑镜	9	×	【战斗】复制敌方单体的基本能力；【移动】一定时间内战斗必定先发制人	水400	土230
蛇麻吕	2	×	用猛毒给敌方前列造成持续的小伤害	水160、风160、土160	水15、风15、土15
美津乳	8	×	用猛毒给敌方全体造成持续的中伤害	水220、风220、土220	水80、风80、土80
野分	14	×	【战斗】用强风吹飞敌方全体；【移动】令周围的敌人数量减半	风350	风350
くらら	3	×	【战斗】令敌方单体无法行动；【移动】一瞬间令周围的敌人停止行动	水200、土190	水95、土65
寝太郎	9	×	【战斗】令敌方单体陷入沉睡；【移动】一定时间内令周围的敌人停止行动	水350、土350	水210、土230
光无し	8	×	【战斗】封印敌方一列的法术；【移动】令周围宝箱的陷阱无效化	风260、土200	水170、风140
常夜见	4	×	【战斗】令敌方全体产生混乱；【移动】一定时间内令周围的敌人行动混乱	水560、风560	水570、风530
速濑	2	×	【战斗】我方单人的敏速性小幅增加；【移动】短时间内移动速度加快	水130	风40
速鸟	8	×	【战斗】我方单人的敏速性大幅增加；【移动】长时间内移动速度加快	水190、风210	风130
みどろ	5	×	【战斗】敌方全体的敏速性大幅减少；【移动】一定时间内令周围的敌人行动迟缓	土230	水130、土110
阳炎	10	×	【战斗】我方全员的攻击回避率增加；【移动】一定时间内防止敌人接近	水270、风250	水200、风200
幻八	3	×	敌方前列的攻击命中率减少	风130	风75、土75
梦子	4	×	敌方全体的攻击命中率减少	风250	风150、土120
武人	4	×	我方单人的攻击力小幅增加	火90、风80	火35
萌子	6	×	我方单人的攻击力大幅增加	火200、风190	火140
梵ピン	16	×	我方全员的攻击力大幅增加	火440、风400	火460
矛锖び	3	×	敌方前列的攻击力小幅减少	土160	风50、土80
矛折り	5	×	敌方前列的攻击力大幅减少	土190	风110、土80
矛盗み	9	×	敌方全体的攻击力大幅减少	土240	风210、土80
防人	3	×	我方单人的防御力小幅增加	土100	土30
お甲	6	×	我方单人的防御力大幅增加	土220	土120
石猿	12	×	我方全员的防御力大幅增加	土430	土380
盾削り	3	×	敌方前列的防御力小幅减少	土150	火40、土30
盾穿ち	5	×	敌方前列的防御力大幅减少	土200	火120、土110
盾割り	9	×	敌方全体的防御力大幅减少	土260	火250、土220
火祭り	5	×	我方全员的火属性威力上升	水220、风260、土180	风180
水祭り	5	×	我方全员的水属性威力上升	火180、风220、土260	土180
风祭り	5	×	我方全员的风属性威力上升	火260、水180、土220	火180
土祭り	5	×	我方全员的土属性威力上升	火220、水260、风180	水180
火葬	4	×	敌方全体的火属性威力下降	水230	火140
水葬	4	×	敌方全体的水属性威力下降	火230	水140
风葬	4	×	敌方全体的风属性威力下降	土230	风140
土葬	4	×	敌方全体的土属性威力下降	风230	土140
火缠い	4	×	我方单人的武器追加火属性	火250	火160
水缠い	4	×	我方单人的武器追加水属性	水250	水160
风缠い	4	×	我方单人的武器追加风属性	风250	风160
土缠い	4	×	我方单人的武器追加土属性	土250	土160
太照天	16	×	我方全员的“技・火水风土”增加	火500、水500、风500、土500	火450、水450、风450、土450

神明解放

在满足解放条件的情况下与神明所关联的鬼怪或鬼神开战，战利品角子机才会转出绿色的解放相关装备，战斗胜利后自动解放神明。下面给出所有神明的资料（不包括特典和DLC神），解放条件中有序号表示的只需满足任意一个即可，建议玩家挑最简单的来达成。

神明	性别	属性	奉纳点	解放条件
烧津ノ若	男	火	10	—
鹿岛中龙	男	水	10	—
宇佐ノ茶々丸	男	风	10	—
飞天ノ舞子	女	风	10	—
お地母ノ木实	女	土	10	—
ささらノお焰	女	火	10	—
魂寄せお萤	女	水	10	—
若竹コサン	男	土	10	—
美津乳姬	女	水	91	—
羽黑ノお小夜	女	土	157	—
熊祖权现	男	土	225	—
福招き美也	女	风	305	击倒“福招き美也”3次
七枝タケル	男	火	368	击倒“七枝タケル”3次
水母ノくらら	女	水	448	击倒“水母ノくらら”3次
松叶ノお甲	女	水	525	①击破“人面ガニ”30只以上；②出击队全员的职业都是枪使；③出击队全员的父/母神皆为水属性；④队长习得法术“お甲”
天竺姐妹	女	土	601	①击破“お玉姐さん”30只以上；②出击队全员的职业都是拳法家；③出击队全员的父/母神皆为火属性；④队长装备着饰品“天竺ノ数珠”
伊吹の宫静	女	风	651	—
阴阳儿中	男	火	717	—
若草山萌子	女	火	780	—
黑铁右京	男	土	871	①击破“蜥蜴丸”30只以上；②出击队全员的职业都是剑士；③出击队全员的父/母神皆为土属性；④队长装备着剑“黑铁の剑”
淀ノ蛇麻吕	男	水	943	—
怒槌丸	男	风	1001	—
みどろ御前	女	水	1088	①击破“かばね小町”30只以上；②出击队全员的职业都是弓使；③出击队全员的父/母神皆为水属性；④队长习得法术“みどろ”
速濑ノ流々	女	水	1327	—
十六夜伏丸	男	土	1364	击倒“十六夜伏丸”3次
苇切四夜子	女	水	1450	击倒“苇切四夜子”3次
荒吐鬼ベコ	女	土	1537	击倒“荒吐鬼ベコ”3次
宇伽ノ丰姬	女	土	1677	①击倒“化け猫大将”60只以上；②出击队全员的职业都是大筒士；③出击队全员的父/母神皆为风属性；④队长装备着大筒“宇伽ノ丰弹”
爱染院明丸	男	火	1749	—
二つ扇ノ前	女	火	1867	①击破“鬼子母”60只以上；②出击队全员的职业都是舞蹈家；③出击队全员的父/母神皆为火属性；④队长装备着扇“二つ舞い扇”
椿姬ノ花连	女	土	1971	击倒“椿姬ノ花连”3次
还ノ皇女	女	水	2037	①击破“ガマ大将”60只以上；②出击队全员的职业都是拳法家；③出击队全员的父/母神皆为水属性；④队长装备着拳“还ノ拳”；⑤队长继承白浪河太郎的长相
风车ノお七	女	风	2140	①击破“饭纲天狗”60只以上；②出击队全员的职业都是舞蹈家；③出击队全员的父/母神皆为风属性；④队长习得法术“风车”
木曾ノ春菜	女	土	2225	—
入谷朝近	男	土	2336	—
やたノ黑蝇	男	风	2550	—
阳炎ノ由良	女	火	2756	—
白浪河太郎	男	水	3039	—
凤あすか	男	风	3404	—
东风吹姬	女	风	3841	—
八坂牛头丸	男	火	4174	击倒“八坂牛头丸”3次
三ツ星凶太	男	火	4517	—
锦绯女	女	水	4773	①击倒“おどり猫”90只以上；②出击队全员的职业都是大筒士；③出击队全员的父/母神皆为水属性；④队长装备着大筒“锦上添火”
泉源氏お纹	女	水	5033	—

神明	性别	属性	奉纳点	解放条件
稻荷ノ狐次郎	男	土	5267	击倒“稻荷ノ狐次郎”3次
黄金ノ二荒	女	风	5753	①击破“天魔大将”90只以上；②出击队全员的职业都是剑士；③出击队全员的父/母神皆为土属性；④队长装备着重防具“二荒ノ重甲”
大隅爆圆	男	火	5984	①击破“芋ふぐり”90只以上；②出击队全员的职业都是破坏者；③出击队全员的父/母神皆为火属性；④队长装备着槌“大爆圆槌”
土々呂震玄	男	土	6149	击倒“土々呂震玄”3次
那由多ノお	女	水	6559	—
孔雀院明美	男	火	6840	击倒“孔雀院明美”3次
おぼろ幻八	男	风	7125	击倒“おぼろ幻八”3次
虚空坊岩鼻	男	风	7530	击倒“虚空坊岩鼻”3次
春野铃女	女	风	7808	①击破“清姬大将”90只以上；②出击队全员的职业都是舞蹈家；③出击队全员的父/母神皆为风属性；④队长装备着轻防具“铃女ノ薄绢”
七天斎八起	男	土	8120	—
月寒お凉	女	水	8615	击倒“月寒お凉”3次
稻叶ノ美々卯	女	风	9159	—
饼乃花大吉	男	火	9224	击倒“饼乃花大吉”3次
地藏堂圆子	女	水	9424	①击破“香典盗み”90只以上；②出击队全员的职业都是薙刀士；③出击队全员的父/母神皆为水属性；④队长习得法术“圆子”
爱宕屋モミジ	女	土	9758	击倒“爱宕屋モミジ”3次
阿狛・吽狛	男/女	土	10176	—
鸣门屋涡女	女	水	10523	击倒“鸣门屋涡女”3次
野分の前	女	风	11339	—
镇守ノ福郎太	男	风	11372	击倒“镇守ノ福郎太”3次
石猿田卫门	男	土	12002	①击破“なまず男”150只以上；②出击队全员的职业都是破坏者；③出击队全员的父/母神皆为土属性；④队长习得法术“石猿”
苗场ノ白雪姬	女	水	13046	击倒“苗场ノ白雪姬”3次
印虎ひかる	女	风	13603	击倒“印虎ひかる”3次
赤羽根天神	男	火	14218	—
万珠院红子	女	土	14875	—
下诹访龙实	女	水	15428	击倒“下诹访龙实”3次
坂上ノ菊理媛	女	土	16185	①击破“雪女郎”150只以上；②出击队全员的职业都是薙刀士；③出击队全员的父/母神皆为土属性；④队长装备着薙刀“菊理ノ薙刀”
万屋玄龟	男	水	16609	—
琴ノ宫织姬	女	土	17099	击倒“琴ノ宫织姬”3次
鹫ノ宫星彦	男	风	17898	击倒“鹫ノ宫星彦”3次
上诹访龙穗	女	水	18618	击倒“上诹访龙穗”3次
六ツ花御前	女	水	19672	—
芭蕉天岚子	女	风	20358	击倒“芭蕉天岚子”3次
鸣神小太郎	男	火	20543	击倒“鸣神小太郎”3次
土公ノ八云	女	土	21042	击倒“土公ノ八云”3次
月食い夜刀介	男	土	22013	—
天空のハルカ	女	火	22336	—
敦贺ノ真名姬	女	水	23300	击倒“敦贺ノ真名姬”3次
伊势庭沙门	男	火	23977	①击破“ムクロ神官”150只以上；②出击队全员的职业都是剑士；③出击队全员的父/母神皆为火属性；④队长装备着剑“沙门ノ大刀”
天道葵	男	火	24231	—
美保松トワ	女	土	24893	①击破“缘切り”150只以上；②出击队全员的职业都是舞蹈家；③出击队全员的父/母神皆为土属性；④队长装备着扇“美保ノ滨风”
百足お银	女	土	25392	①击破“产女”150只以上；②出击队全员的职业都是枪使；③出击队全员的父/母神皆为土属性；④队长装备着枪“银宝の枪”；⑤家族所持金不足100两
火车丸	男	火	25684	击倒“火车丸”3次
金翔天龙马	男	土	26681	①击破“一角鬼”150只以上；②出击队全员的职业都是枪使；③出击队全员的父/母神皆为土属性；④队长装备着大防具“龙马ノ铠”
八手ノお墨	女	水	27447	①击破“ぬぼうガニ”150只以上；②出击队全员的职业都是拳法家；③出击队全员的父/母神皆为水属性；④队长装备着拳“八手ノ拳”
泷のぼり金太	男	水	27818	—
梵ピン将军	男	火	28049	击倒“梵ピン将军”3次
常夜见玄白	男	风	28508	①击破“烟ら烟ら”150只以上；②出击队全员的职业都是剑士；③出击队全员的父/母神皆为风属性；④队长习得法术“常夜见”；⑤队长继承常夜见お风的长相

神明	性别	属性	奉纳点	解放条件
仙醉エビス	男	火	29389	击倒“仙醉エビス”3次
吉烧天摩利	女	火	29470	击倒“吉烧天摩利”3次
おぼろ梦子	女	风	29649	击倒“おぼろ梦子”3次
镜国天有寿	女	水	30191	—
华严大仙	男	水	30485	①击破“龙宫外道”240只以上；②出击队全员的职业都是薙刀士；③出击队全员的父/母神皆为水属性；④队长习得法术“华严”
ほろ醉い樱	女	火	31392	击倒“ほろ醉い樱”3次
木灵ノ寝太郎	男	土	31782	击倒“木灵ノ寝太郎”3次
九尾吊りお绀	女	土	32764	击倒“九尾吊りお绀”3次
红梅白梅童子	男	土	33415	击倒“红梅白梅童子”3次
红笠お诱	女	水	33769	①击破“贞八”240只以上；②出击队全员的职业都是大筒士；③出击队全员的父/母神皆为水属性；④队长装备着中防具“红笠ノ合羽”；
お业とお轮	女	风	34046	—
八寻鳄彦	男	水	34375	①击破“龙头丸”240只以上；②出击队全员的职业都是枪使；③出击队全员的父/母神皆为水属性；④队长装备着枪“八寻の枪”；
太刀风五郎	男	风	35286	击倒“太刀风五郎”3次
茅宫卑弥子	女	土	36162	—
雷电五郎	男	水	36630	击倒“雷电五郎”3次
欢喜ノ舞	男	土	37220	击倒“欢喜ノ舞”3次
流れ夷三郎	男	水	37400	击倒“流れ夷三郎”3次
月光天ヨミ	男	土	38940	—
赤猫お夏	女	火	39071	击倒“赤猫お夏”3次
桃果仙	女	水	39719	击倒“桃果仙”3次
黄黑天吠丸	男	火	40218	击倒“黄黑天吠丸”3次
ト玉ノ壹与	女	水	41042	—
青铜ノ斗铁	男	土	41936	①击破“金棒鬼”240只以上；②出击队全员的职业都是破坏者；③出击队全员的父/母神皆为土属性；④队长装备着槌“青铜の大槌”；
十文字圣夜	男	水	42015	击倒“十文字圣夜”3次
光无ノ刑人	男	风	43145	—
常夜见お风	女	风	44318	①击破“あの世美人”240只以上；②出击队全员的职业都是薙刀士；③出击队全员的父/母神皆为风属性；④队长习得法术“常夜见”；⑤队长继承常夜见玄白的长相
豹尾院雅罗	女	风	45007	击倒“豹尾院雅罗”3次
虫寄せ花乱	男	土	45812	①击破“虫子大将”390只以上；②出击队全员的职业都是弓使；③出击队全员的父/母神皆为土属性；④队长习得法术“花乱火”
日光天トキ	男	风	48495	①击破“两面宿难”390只以上；②出击队全员的职业都是弓使；③出击队全员的父/母神皆为风属性；④队长装备着弓“トキの日弓”；⑤队长继承月光天ヨミ的长相
雷王狮子丸	男	火	49874	击倒“雷王狮子丸”3次
太照天夕子	女	火	50194	①击破“罗生门”390只以上；②出击队全员的职业都是弓使；③出击队全员的父/母神皆为火属性；④队长习得法术“太照天”
冰ノ皇子	男	水	50994	击倒“冰ノ皇子”3次
朱星ノ皇子	男	火	68385	—
太照天昼子	女	火	69325	—
鬼切り夜鸟子	女	风	—	—
阿部晴明	男	水	60504	（通关后追加）

注：表格中的“奉纳点”是初始情况下与该神初次交神所需的点数，没有神社等效果影响。

玩后感

本作的系统在PSP重制版的基础上更加完善，装备锻造和鬼结界效果都不再像前作那么鸡肋。借助当今掌机良好的网络功能，玩家之间的交流、互动元素也愈发丰富，虽然不能联机，但互帮互助的感觉丝毫不弱。只不过“神明下界”的设定久而久之容易让人产生厌烦感，虽然可刷宝、积累经验，但频率实在过高（1.03补丁也已预定调整这一设定）。另外迷宫的场景处理存在一些问题，有时候场景的视角移动甚至跟不上角色，部分区域还有明显的掉帧拖慢。目前引来如潮差评的是2代的剧情设定，夜鸟子过于喧宾夺主，玩家一族则彻底路人化。剧情中的种种这里就不剧透，留给玩家们在中文版发售后自己体验，今后若有机会也会在“游戏文化频道”栏目与各位探讨。

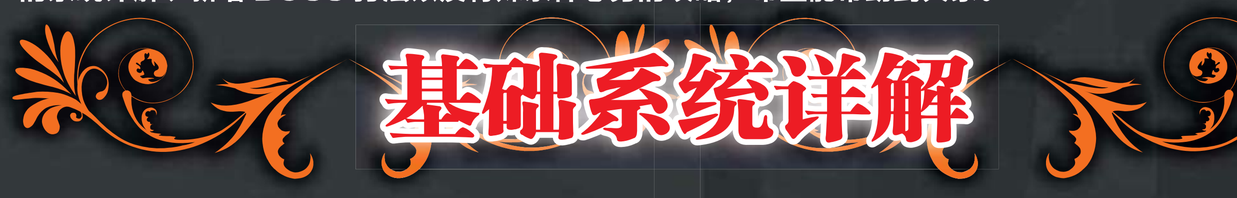
Guide 攻略透解 Through

文 宇宙人 美编 sienna

3DS	闪乱神乐 2 真红	动作 ACT
闪乱カグラ 2 真红		
Marvelous	日版	2014 年 8 月 7 日
1 ~ 2 人	6480 日元	无对应周边

光盘视频收录 POCKET HALO

"《闪乱神乐》系列"最新作如期发售，本作既不是《红莲之少女》那种补完性质的作品，也不是 PSV《少女们的证明》那样的外传，而是正式带上序号的续作。当然，本作的系统加入了很多全新的要素，而且还加入了庞大的新敌人——妖魔，让即使玩过前几作的同学也会体验到新的体验。本期为大家带来的是本作的系统详解、新增 BOSS 打法以及特殊条件忍务的攻略，希望能帮助到大家。



基础系统详解

角色选择



本作收录了半藏学园和焰红莲队两个势力的角色，加上通关之后加入的大道寺先辈和凛，一共有 12 名参战角色。而新角色神乐和奈落只会作为 BOSS 登场，以及在更衣室中当模特，并不能让玩家使用。由于双人系统加入，选择角色的时候有"单独"和"二忍组"两个选项，选择二忍组的时候上屏幕会显示两名已经选择的角色，下屏幕会显示角色列表，通过 L 键和 R 键切换 1P 和 2P。通关之后除了两位前辈之外，飞鸟会追加真影模式、而焰也会追加红莲模式。切换方法是在光标停在她们的位置时按十字键的 ↑ or ↓。两个模式会继承普通形态的等级，战斗力大幅增强，而且战斗开始的时候就处于忍转身的状态下。

更换装备

装备更换是本作新增的系统，跟初代影响能力的饰品不同，本作的装备有两种，分别是武器和忍石。武器跟服装和饰品一样只会改变外观，几乎不会对攻击力带来影响。而忍石则是纯粹加强能力的装备，比如增加攻击力、防御力等等。每名角色可以装备 3 个忍石，装备之后角色外观不会有任何变化，但是对应的能力会大幅提升。后期一些打不动的 BOSS，在装备了忍石之后会瞬间变成虐菜般简单。

更衣室

更衣室系统可以说是系列的特色了，随着游戏流程推进玩家可以获得不同的服装和饰品。游戏中可以给角色设置忍转身前后的服装，衣服被打烂之后里面的泳装也可以设置。此外还可以额外给角色戴上饰品。饰品系统可说是更衣室的精髓之一，本作跟 PSV 版一样，玩家可以随意设定饰品的位置和大小（包括长宽高），而且同时装备饰品的数量增加到 8 个，因此各位绅士可以继续发挥想象力，给自己喜欢的角色设计独一无二的“装备”了。另外悄悄告诉大家，本作的更衣室依然对应触摸功能。



摄影模式

除了更换服装之外，本作的更衣室还追加了摄影模式。摄影模式中玩家可以选择两名角色进行合照，背景也可以选择游戏剧情中所出现的各种场景。甚至可以利用AR功能在现实的环境中进行拍照。此外，拍照的时候玩家可以设置两名角色的表情（有不少卖萌的）、动作（有不少挑逗的），还有站位（大家懂的）。因此大家精心打扮角色的同时，也要多拿出来拍拍照片哦。

资料室

资料室中可以查看各种游戏记录，具体项目如下：

战绩确认：查看累计击破数、最高连击数等数据。

画像阅览：查看游戏中剧情的 CG 画。

动画阅览：查看部分剧情过场的即时演算动画，基本上妖魔相关的动画都能在这里查看。

音乐再生：播放游戏中的 BGM；

声音再生：可以听角色们的语音，从系统到战斗的语音全部收录在内，而且除了 12 位女主角之外，神乐、奈落、雾夜、道元等角色的语音也一并收录在这里；

ノベル阅览：阅读本作的剧情文本；

敌图鉴：查看所有敌人的 3D 建模；

用语集：查看本作跟设定相关词语的注释，不熟悉系列设定和剧情的玩家可以在这里科普一下；

ステ－タス确认：查看角色参数，由于界面设计的变化，选角色的界面中无法直接查看角色的攻击力防御力等数据，只能到这里来查看。



忍务执行

本作主线剧情是以忍务的形式进行，本作一共有 5 大章节，每个章节有十多个忍务，全部是按顺序开启，玩家必须完成上一个任务后才会开启下一个。剧情则

穿插在这些任务之间，第一次挑战时完成一个忍务之后会自动开始下一个，不过中间有存档提示。如果想回去大本营可以在START菜单中选择忍务放弃，下次接着打也没问题。每个忍务都有指定的角色，第一次挑战的时候必须用指定角色进行，进入该忍务的时候也会自动切换成该角色。以后重复挑战的时候才可以用自己想用的角色组合来打。

另外，忍务有易、普、爆三个难度供玩家选择，在选择忍务的菜单按十字键←or→可以调节。不同难度下忍务的评价是分开计算的。爆难度的难度系数非常高，建议把角色等级练高，然后配上好的忍石再挑战。

妖魔之巢

本作新增的模式，类似于生存模式。妖魔之巢一共有14层，每一层的关卡数量跟层数相同，第1层只有1关，第14层有14关。关卡路线呈三角形，打过一关之后可以进入下一层，并且会开启跟上一层邻接的两关。曾经打过的楼层和关卡下次挑战的时候会被记录下来，并且玩家可以直接选择已经开启的邻接关卡挑战，但是经验值不如从第一层打下去高。进入下一关的时候会保留上一关结束时衣服的状态和忍法槽数量，血量只会回复一点点。

玩家操作的角色如果倒下不会自动切换另一位角色而是直接算输，但是同伴死了还是能满血复活。所以挑战的时候要尽量保证自己不死，自己HP不多而同伴还比较充裕的时候应该果断换人。

妖魔之巢的难度不高，前面的楼层都非常简单，到第9、10层时才有较高的难度，但是装备了忍石或者等级练上去之后也会很轻松。第13、14层一开始是封锁的，要通关之后才能进入，强度跟普通难度主线最后几场战斗差不多。完成妖魔之巢的关卡可以获得武器和忍石，以及其他奖励要素，挑战的角色也能获得经验值，所以主线打不过的时候建议到妖魔之巢练级。



训练所

游戏的基本操作教学的地方，有单人教学，双人教学和自由操作练习三种模式，座学则是纯粹的文字内容介绍。

战斗系统

基本操作

按键	作用
A键	换人
B键	跳跃，可二段跳
X键	重攻击
Y键	轻攻击
十字键↑	锁定最近的敌人
十字键←/→	切换锁定目标
十字键↓	发动命悬
R键	投掷忍锁追击，配合滑杆使用是冲刺，长按是奔跑
L键	发动忍转身

特殊操作

按键	作用
空中L键	发动空中秘传忍法（忍转身状态限定）
L+Y键	发动秘传忍法1
L+X键	发动秘传忍法2
冲刺中X/Y键	疾走攻击
A键长按	召唤同伴到身边对锁定的目标进行攻击

忍转身

角色初始默认是以日常服装出战的，此时的战斗力相对比较弱。消耗 1 格忍法槽的卷轴就可以发动忍转身。忍转身的时候会出现华丽的变身动画，变身之后角色的服装会换成战斗用的忍装束，并且 HP 会全部回复。忍转身的时候攻击力和防御力会稍微提升，连段招式会发生一些变化（但感觉某些角色忍转身前的招式更实用）。此外最重要的一点是可以使用秘传忍法，能够为战斗带来更高的输出以及有效的保命手段。

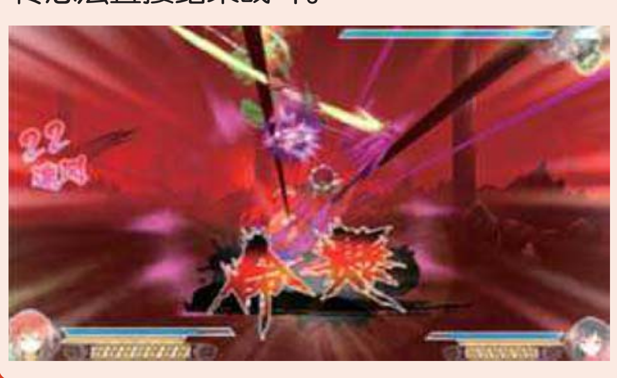
秘传忍法

随着角色攻击命中敌人或者连段数增加，HP 下方的卷轴——即秘传忍法槽会慢慢增加。忍转身之后就能使用秘传忍法了。每个角色自己有三种秘传忍法，其中一种在空中按 L 键使用，消耗 1 格忍法槽。另外还有两种是地面的，分别是秘传忍法 1（L+Y 键使用，消耗 1 格忍法槽）和秘传忍法 2（L+X 键使用，消耗 2 格忍法槽）。不同角色的秘传忍法动作效果和维持时间都不一样，威力和性能也各有不同。不过除了玩家角色之外，所有角色作为敌人登场的时候也会使用秘传忍法。秘传忍法发动的时候完全无敌，而且不像 PSV 版那样可以用秘传忍法 2 打断秘传 1。所以敌人发动时要注意躲开。不过我方要是运用得当不仅能提高输出压制敌人，还能在危险的时候给自己保命。

另外，两人出战的时候按 L+A 键可以发动合体秘传忍法，合体秘传忍法会出现华丽的动画特写（原本普通秘传忍法的特写则被取消了），如果两名角色在剧情中有联系，秘传忍法还会有特别的动作和台词。合体秘传忍法会同时消耗两名角色 3 格忍法槽。代价可说非常高，但是威力受两名角色之间的好感度影响，所以必须要在好感度高的状态下才能发挥出合体秘传忍法的真正威力。好感度低的时候则不推荐使用。

命悬

系列以往通过降低自己的防御力大幅提升攻击力的命驱系统被取消了，取而代之的是这个命悬系统。忍转身状态下如果将忍法槽蓄满，按十字键↓就能发动命悬。此时角色会主动脱光身上剩下的衣服（剩下泳装），此时 HP 会缓缓下降，但取而代之的是速度是平时的两倍，攻击力会随着连击数增加而递增，攻击敌人可以回复自己的 HP，而且最重要最霸道的一点是能够无限制地发动秘传忍法！命悬状态会维持一定时间，时间结束后会还原，并且忍法槽会全部耗光。可以说是非常霸道但也很危险的状态。一般来说是 BOSS 战或者快过关的时候使用，发动之后全程无脑秘传忍法直接结束战斗。



忍锁投掷&飞翔追击

取代了飞翔乱舞的系统，在锁定敌人的状态下，玩家不推滑杆直接按 R 键，角色便会扔出飞行道具攻击锁定目标，并且无视距离快速飞跃到目标身边，此时便可以用空中连段对目标进行攻击。这个技巧通常用于快速看接近敌人，追击被打飞的敌人，以及打大型 BOSS 的时候攻击高处的部位。这个技巧在游戏中被称为“八艘飞び”，本文简称为“飞翔追击”。基本上只要是锁定了敌人就能进行飞翔追击，并不需要事先打飞敌人，而且在空中也没有追击次数限制。所以可以说是飞翔乱舞的强化版。不过因为本作锁定功能比较差，所以经常出现飞过去之后打不到人的情况。

二人合作系统

能够选择两名角色一起并肩作战是本作新增的系统，两人出战的时候玩家除了可以随时切换操作的角色之外，两人之间还有很多互动合作。

通常情况下按 A 键是直接更换操作的角色，换人的时候，同伴会瞬移到现在角色所在的位置。如果在锁定敌人的状态下，将对手打飞的时候发动换人，更换角色后会马上投掷忍锁并使出飞翔追击。此外，如果在受到敌人攻击前的一瞬间使用换人的话，换出来的角色会瞬间对攻击的敌人进行反击，反击成功的话会强制破坏对方的衣服。

长按 A 键可以将同伴召唤到身边，并对锁定的敌人使用空中追击（不换人），利用这个方法也可以对敌人进行无缝的打击，进一步提高伤害，不过同伴的攻击是不会计算连击数的，如果纯粹想延续连击还不如直接换人。

另外，同伴倒下的时候，靠近按 A 键可以消耗 1 格忍法槽将其满血救活，就算不救，过一段时间也会满血复活。

主要BOSS战攻略

妖魔众

虽然庞大的妖魔作为本作的敌人登场让本作增添了不少特色，但是妖魔众绝对是最水的妖魔了……因为这 10 个人可以说只是套了个马甲的其他角色，攻击动作也是一模一样的（而且还没有爆衣特写），所以这里就不累赘怎么打了，以下是 10 座各自对应的角色。

序列	对应角色动作
第十座	春花
第九座	云雀
第八座	未来
第七座	柳生
第六座	日影
第五座	葛城
第四座	咏
第叁座	斑鸠
第贰座	焰
第壹座	飞鸟

BOSS：怨楼血

作为本作第一章就出现的妖魔，作用很大程度上是让玩家体验一下妖魔战魅力的，流程中的怨楼血难度不高，常用的攻击是后面 4 个头部砸向地面，范围看似很大但其实判定很小，往后跳几乎不会中，另一招常用的技能是往前撞击，动作发生比较快，但同样可以跳到空中并往左右两边逃躲开。如果在 BOSS 的背后时它会使用甩尾攻击，范围比较大，而且被打中有可能爆衣服。锁定的位置是中央的头部，平时一般跳跃一次攻击，看到 BOSS 要使出砸地或者冲撞的时候再用二段跳脱离，或者发动空中秘传忍法也可以。另外 BOSS 很容易被打出眩晕状态，这时可以抓紧机会攻击积蓄忍法槽。HP 下降一定程度之后它会使用光束照射攻击，判定只有正前方，几乎不用担心被打中。

BOSS：十罗

面目狰狞的 BOSS，主线中会在第二章最后出现。BOSS 外形是两个球，HP 独立分开。BOSS 主要攻击手段是快速在场地内来回冲撞。冲撞的过程除了二段跳之外几乎没有有效的回避手段，更别提追击了，所以战斗难免会拖得比较长。不过冲撞的时候通常另一个球会在场地内发呆，此时应该集中攻击没有动的球。当一个球停下来的时候，另一个球才会运动。此时集中攻击停下来的球即可。球停下来的时候会发射大量黑色的追踪炮弹，这些炮弹可以直接打回去给 BOSS 造成伤害。

BOSS：道元

虽然勉强算是个人形，但绝对是本作最烦人的 BOSS 之一，因为很难打出硬直，发动攻击的时候甚至带有无敌效果，更无耻的是攻击范围大，突进距离长，经常跑到视野外面，还没来得及找到他就会赏你一个突进把你撞飞然后再次跑到视野外面。笔者推荐用判定较强的空中重攻击来进攻，同时积蓄忍法槽。BOSS 在攻击之前一般都会怪叫一声，听到之后马上逃即可。蓄满忍法槽后发动命悬然后重创他吧。剧情中要跟他打两次，第一次是第二章的时候，角色是焰和凛，用上述的方法可以相对轻松地解决。第二次是接近终盘的时候，角色指定焰和飞鸟，此时他的实力会大幅飞跃，如果之前没练过级就算普通难度也不容易对付，实在打不过的话推荐大家先挑战一下妖魔之巢刷一些忍石出来，这样难度会大幅下降。



BOSS：魅发

非常简单的 BOSS，虽然到最终章才会出现，但第一次挑战指定角色就是大道寺先辈和凛，所以难度几乎没有。跟十罗一样，BOSS 有两个，场地是屋顶，它们只会呆在屋顶的两边不会移动，而且互相支援的能力也非常有限，因此跟同伴协力很容易就能各个击破。



BOSS：莫蓙

体型非常大的 BOSS，而且攻击范围很广。BOSS 的伤害判定位置比较少，不过跟着锁定光标的位置打就没问题了。一开始要先攻击船上面的触手，等触手伸开了之后在攻击乳房上的人头。除了这些位置之外，其他地方几乎都没有伤害判定的。特别是乳房的判定很小，建议用飞翔追击冲过去，在 BOSS 的肚皮上站好了再打。BOSS 常用的攻击是喷墨，追向较强但是伤害不高。触手拍打的范围很大，很容易造成眩晕和衣服破坏。站在 BOSS 的肚皮上时，它则会用触手拍打自己的肚皮攻击，及时跳起来即可。

此外，BOSS 受到一定程度伤害之后，肚脐的位置会使用“吸星大法”，如果不小心被吸住之后会被喷得很远，并且受到不低的伤害。要注意躲避，不小心中了之后可以直接用忍锁和空中追击拉回肚皮上。

BOSS：真ナル怨楼血

虽然名字是大蛇的真正形态，但无论外形还是攻击动作都相差很远。要说的话，更像是巨型的“人马”。BOSS 擅长各种范围超大的光束攻击，特别是从天而降的光柱不容易躲开。此外还很喜欢奔跑冲撞，如果拉开距离被撞过来几乎逃不掉的。平时尽量用忍锁快速靠近并且攻击其本体积蓄忍法槽，发现它使用大招的时候可以用秘传忍法的无敌时间躲过去，同时进一步重创它。另外，BOSS 遭到连续攻击也很容易发生眩晕状态，此时是积蓄忍法槽的机会。如果顺利将忍法槽蓄满的话，可以发动命悬将其速杀。



BOSS：真·神乐

本作的最终 BOSS，拥有特殊的移动技巧，发动的时候身体会变成白色的光球并且进入无敌状态，无论脱离还是偷袭她都会用到这招。主要攻击手段则是范围加判定比较强的红白相间的光束。HP 槽变成蓝色之后会发动一次必杀技，此时镜头会变成固定视角，神乐会使出两发光束射击，此时我方不能使用秘传忍法，所以只能在中间躲过去。HP 剩下最后一行的时候还会发动另一招必杀技，此时画面会上下颠倒，之后会凭空出现大量的针刺攻击。伤害和威力非常高，而且不容易躲避，所以战斗前期尽量保留一定血量，如果 HP 不多可以先让其中一人死掉再救活，让她能回复 HP，这样就可以硬撑过去。这场战斗指定角色是真影飞鸟和红莲之焰，两人算得上是本作最强的可操作角色，所以难度不算高。

特殊条件忍务攻略

特殊条件忍务是本作的挑战模式，跟妖魔之巢一样在一个空旷的地方跟一些杂兵战斗。不过战斗通常附带了一些特殊条件，玩家要达成特定条件，或者在条件的限制内打倒全部敌人才能完成。特殊条件忍务能获得很多强力的忍石但是后面那部分的难度都比较高，在详细讲解之前，先给大家说两点建议：1. 后面一些难的关卡尽量通关了之后，解锁了真影飞鸟和红莲之焰之后再来挑战，特别用真影飞鸟难度会大幅下降；2. 空中重攻击（特别是真影飞鸟的）是神技，抗打断判定强而且吹飞效果出众，虽然连续用起来很无聊，但毫无疑问是挑战这个模式的主力技，无论追求无伤还是要快速积蓄忍法槽，又或者要压制 BOSS 等等，都可以用这招来解决。

1.地上战斗忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
要点：玩家必须用地上攻击才能给敌人造成伤害，敌人都是空中的，空中攻击将她们打下来后击杀即可。



2.空中战斗忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
要点：玩家必须用空中攻击才能给敌人造成伤害，只要玩家在空中发动攻击即可，不需要将敌人打飞，直接用飞翔追击即可轻松完成。

3.弾き返し忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
要点：玩家必须将敌人的飞行道具打回去才能给敌人造成伤害，站在角落慢慢弹反对手的攻击即可，不过要注意某些敌人会用火弓箭，陷入燃烧状态会损失不少 HP。



4.疾走攻击忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡。

要点：玩家必须用疾走攻击才能给敌人造成伤害。

5.障害物破坏忍务

成功条件：将全部箱子破坏掉

失败条件：时间结束

要点：在限时内拆掉场地内所有箱子，场地内的箱子不多，限时只有 30 秒，勉强够用。

6.空中停滞忍务

成功条件：在空中停留 60 秒

失败条件：死亡

要点：关卡的敌人会不断出现，在空中停留 60 秒即可过关，善用空中追击即可轻松完成，因为失败条件只有战死一项，所以多尝试就能过关。

7.协力战斗忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡

要点：玩家必须用协力攻击才能给敌人造成伤害，全程用协力攻击即可。



8.全脱战斗忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡，任意敌人没有脱光就杀掉

要点：玩家必须将所有敌人的衣服脱光再杀掉，如果没脱光就杀会直接失败，推荐用咏，敌人的 HP 和防御力比较高，有足够的时间破衣服。



9.秘传忍法忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡

要点：玩家必须用秘传忍法才能给敌人造成伤害，敌人是魔人形态的道元，注意他的某些攻击带无敌，建议趁它攻击空档用空中重攻击将其打飞，蓄满忍法槽后用秘传忍法连发速杀。

10.合体秘传忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡

要点：玩家必须用合体秘传忍法才能给敌人造成伤害，敌人是动作跟飞鸟和焰一样的两个妖魔，因为只能用合体秘传忍法，所以时间耗得比较长，建议让好感度高的角色组合来打。

11.秘传忍法禁止忍务

成功条件：全灭敌人

失败条件：死亡

要点：在不使用秘传忍法的前提下完成忍务，忍转身和命悬模式可以使用，而且敌人都是杂兵，所以影响不大。



12.忍转身禁止忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
要点：这个忍务中无法使用忍转身，因此变相禁了秘传忍法，但是如果选真影飞鸟或者红莲之焰出战时就默认在忍转身状态，所以不受影响，故推荐这两名角色。

13.交代禁止忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
要点：忍务中无法交换角色，不过敌人强度不高，不换人没有太大影响。



14.体力减少忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
要点：忍务中角色的体力会缓缓减少，速战速决即可。

15.连闪繁ぎ忍务

成功条件：达成 1000 连闪
失败条件：死亡
要点：这个忍务中的敌人是无限出现的，达成 1000 连闪就会自动完成，角色推荐未来，用 X 键切换到机关枪模式并全程扫射，很快就能完成。



16.护卫忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：自己或者同伴死亡
要点：失败条件是同伴死亡，虽说敌人会积极攻击同伴，但由于可以换人，所以只要注意同伴的血量就不用担心她会被打死，自己速战速决即可。

17.命悬忍务

成功条件：全灭敌人
失败条件：死亡
要点：只有在命悬状态下才能给敌人造成伤害，开场之后尽快积蓄忍法槽，成功发动一次命悬基本上就足以完场了。

18.生存忍务・壹

成功条件：坚持 1 分钟
失败条件：死亡



19.生存忍务・贰

成功条件：坚持 1 分钟
失败条件：死亡

20.生存忍务・叁

成功条件：坚持 1 分钟
失败条件：死亡
要点：这三个忍务中所有敌人都是无敌的，成功熬过 1 分钟就能完场，敌人都是比较高级的杂兵，建议装备防御力上升的忍石，并且积极用空中重攻击进攻积蓄忍法槽，蓄满之后绕场跑，危险的

时候就发动秘传忍法保命，坚持一分钟不难。

21.妖魔讨伐忍务·壹

成功条件：60 秒内击败怨楼血
失败条件：死亡或时间结束
要点：限时是 60 秒，由于限定一名角色出战，推荐用真影飞鸟或者红莲之焰打，这样可以省去发动忍转身的时间。忍石最好选择攻击力提升、秘传忍法加强和空中攻击强化的忍石，开场后用空中重攻击连发快速积蓄忍法槽，然后发动命悬以及秘传忍法连发就能将 BOSS 速杀，这个方法对下面的 BOSS 基本上通用。

22.妖魔讨伐忍务·贰

成功条件：60 秒内击败十罗
失败条件：死亡或时间结束
要点：十罗是比较喜欢跑动的 BOSS，而且跑起来就很难追上，通常的时候建议先切换锁定没跑的那只用空中重攻击配秘传忍法速杀，同时温存一些忍法槽，另一只停下来的时候快速靠近并用秘传忍法。BOSS 很容易被打出眩晕，所以它们停下来一次基本上就能解决了。

23.妖魔讨伐忍务·叁

成功条件：60 秒内击败魅发
失败条件：死亡或时间结束
要点：最简单的 BOSS 之一，因为不会移动而且场地不大，所以速杀也很简单。

24.妖魔讨伐忍务·肆

成功条件：60 秒内击败
失败条件：死亡或时间结束
要点：记住这个 BOSS 一定要先拆掉船上的两根触手，然后在攻击乳房上的头部，BOSS 的防御力比较高，要特别注意时间，因为 BOSS 体型大而且身上的伤害判定就那么一点地方，所以攻击的时候一定要注意调好位置，不然会无法造成伤害浪费了时间。



25.妖魔讨伐忍务·伍

成功条件：60 秒内击败真ナル怨楼血
失败条件：死亡或时间结束
要点：BOSS 喜欢跑动而且有不少大范围的攻击，打法跟普通的怨楼血差不多，尽量躲开它的攻击，靠近后发动命悬配合秘传忍法速杀

26.连闪持续忍务

成功条件：不断连闪数的前提下全灭敌人
失败条件：死亡或连闪数中断
要点：笔者认为最难的特殊条件忍务，因为本作的锁定系统实在太烂了。推荐用未来，切换到机关枪模式在一旁连射即可，地面的人几乎都可以连击解决，空中的敌人会丢下飞行道具，机枪虽然不会对空，但是可以反弹她们的飞行道具并将其击落，当地面没人的时候再按 R 键使用空中追击即可。不过因为连闪的有效维持时间很短，所以还是很看运气。



27.无伤战斗忍务·壹

成功条件：全灭敌人
失败条件：被任意攻击击中



28.无伤战斗忍务·贰

成功条件：全灭敌人
失败条件：被任意攻击击中
要点：这两个忍务的敌人虽然都是比较高级的杂兵，但数量不多，所以实际上不算难，空中重攻击的战术通用，不过要注意不要乱用秘传忍法，因为秘传忍法结束后的硬直时间内有可能遭到攻击。



29.连续战斗忍务·壹

成功条件：击杀全部 BOSS
失败条件：死亡
要点：BOSS RUSH 模式，只能选择一名角色，对妖魔众全员。不过妖魔众是以两人一组的形式出现，打完之后能回复 HP 和衣服状态进入下一场，战胜全部人就能结束。

30.连续战斗忍务·贰

成功条件：击杀全部 BOSS
失败条件：死亡

要点：同样是 BOSS RUSH 模式，分别打完道元、奈落、神乐和真·神乐。注意最后打真·神乐的时候不要随意发动命悬，因为一旦这个时候遭到 BOSS 的必杀技攻击有可能被秒杀，导致功亏一篑。



本作不仅把 PSV 版剧情当黑历史，还连前作《红莲之少女》的剧情结尾部分都改掉，让原本还没机会露脸就被焰砍了的道元复活了，看来制作人深思熟虑后还是觉得不能让斑鸠葛城她们毕业，所以不得不在完好的故事上凿开个洞，然后挖出本作的剧本来。

从整体来说本作的变化超出了我的想象，但又未能令我满意。一方面本作很多地方都争取向 PSV 版靠拢，比如全 3D 的立体移动，联机要素、自由的装饰品设定等等，而另一方面也大胆地加入了双人合作、命悬等新的系统，将很多系列一贯的特色推翻，创造全新的特色。但是可全方位移动却不能自由调整视角，大部分场地设计还是一条直线，几乎形同虚设的锁定系统，诸如此类的硬伤还是影响了本作的体验。没有收录 PSV 版 10 名新角色也罢，好歹神乐和奈落两名新角色也该可操作吧。结果现在新角色就只有一个斑鸠她哥，买这游戏的人谁要看男人爆衣服？



攻略透解

Guide Through

文 胧月 美编 咕噜



本作是一款正统的文字推理游戏，系统并不复杂，文字量也不高。这次攻略将给出全路线的进入方法、S级过关条件，以及后续奖杯攻略。

PSV	文字冒险	AVG
真・流行之神		
真 流行り神		
日本一Software	日版	2014年8月3日
1人	6264日元	对应PSV TV

由于各故事可视为不同的世界线，因此角色们的个性和行动可能会展现出较大差异，玩家不必纠结为何这条路线中的老好人会在另一条路线里变成穷凶极恶的杀人凶手。

系统

分支树

本作的各个故事由原先的串联结构变为平行结构，初期玩家只能玩主线ブラインドマン篇，主线通关以后会逐渐解锁其他路线。路线的进入方法在后文的全路线S级评价攻略中都会详细说明。

谎言技巧

本作新增的系统，在每条路线的固定位置触发。在与关键人物对谈时，根据玩家的选择，影响对方对主人公的信赖度。

选择恰当的选项可令信赖度得到提升，以获得关键情报。关键情报常常是逻辑推理部分的重要词汇，必须入手以后才能获得最正确的推理评价

胆识点数

流程中的一些选项，其文字前端有橙色的圆圈符号，这代表若对该选项做出选择，则需要消耗一个胆识点。玩家当前拥有的胆识点数显示在屏幕右上角，最多七个。胆识点数耗尽后，玩家将无法在后续流程中再选择胆识选项。在谎言技巧环节如果能获得对方的信赖，胆识点数可获得回复。消耗胆识点数的选项并非一定是最佳选项，也有可能通向 BAD ENDING，赔了夫人又折兵。

逻辑推理

每条路线进入后期，真相大白之际可由主人公在一张人物关系图上做出推理。与一般推理游戏不同，本作的推理描述不仅要求正确，还追求精确程度。推理时的备选答案可能都是正确的，但正确的答案未必深入事件真相，这要求玩家在之前的选项环节和谎言技巧环节都恰如其分地选择，获得重要关键词，以完成推理。精确程度最高的答案，系统将予以○评价；正确但不精确的答案，将予以△评价；完全错误的则会给 × 评价。如果所有推理都获得○，则逻辑推理结束后可达成“优”，这对每条路线 S 级评价过关相当有用。



说明：各路线达成 S 级评价的选项在文中均以红色标注。

ブラインドマン篇

输入名字，默认为“北条纱希”。

选项一

疑问を口にしてみる

●怒らせてみる

观察する（3 条路线通关后出现）→洗脑篇

选项二

言叶を饮み入んだ（ブラインドマン篇通关后出现）→恶灵篇

皮肉を言う

●しかりつける

谎言技巧 关本の本心を探れ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
その诡弁	0	关本 爽二朗は虚言癖	0	毒牙にかかつた	疑 +1	无言	疑 +1
目的は?	0	失望した	疑 +1	●默れ！ ！	信 +1	无言	信 +1
何が望み	信 +1	意图がわからない	0	どっちがいいの?	信 +1	无言	疑 +1
兴味がある	0	●利用价值がある	信 +1	●理解したい	信 +1	无言	疑 +1
●しつこい	疑 +1	私达の言叶にも	信 +1	胜手にル－ルを	疑 +1	无言	0

疑 +2 以上时

●答えなさい！ → END No2 完默再び

●私の负けよ

选项三

●关本に会いに行く

その必要はない

●彼に兴味はある?

选项四

刑事告诉ものです
民事赔偿ものです（8 条路线通关后出现）→秘密クラブ篇
●复仇をするでしょう

选项五

怒る
●骚ぐ
おどける（3 条路线通关后出现）→死臭篇

谎言技巧 津田沼を上手くコントロ－ルせよ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
慌てないで	0	私の质问に	疑 +1	●见返りがない	0	无言	信 +1
コツとか	0	驱け出しの见习い	信 +1	●捜查妨害	疑 +1	无言	0
私もリスクを	信 +1	とことんお话を	疑 +1	●立件	0	无言	0
上司を呼ぶ	疑 +1	绝対にイヤ	0	●舌を啮み切って	信 +1	无言	疑 +1
●蛇にも似た	信 +1	●さぞかし狸の出汁が	0	私は狐	0	无言	疑 +1

信 +2 以上时，ブラインドマン篇通关后

选项六

取引に乘る
取引を蹴る→生け贽篇

疑 +2 以上时

END No3 周刊サラリ－



选项七

モニタ－を见つめた（5 条路线通关后）→人形篇
思わず口を押さえた
●现场に向かった

选项八

杀し方がずさん
全裸じゃない
齿が残っている

谎言技巧 屁理屈屋の金谷を屈服させろ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
キ－ボ－ド	信 +1	ネット	0	●从顺な豚	信 +1	无言	疑 +1
●おめでたい	信 +1	证据の信用性	0	あなたは墓穴を	信 +1	无言	疑 +1
あなたには选择权が	0	素敌な别庄	疑 +1	正式に捜查手续きを	0	无言	疑 +1
拒否するなら……	疑 +1	公务执行妨害	信 +1	●默れ	0	无言	疑 +1
今度は大势で	0	●次はゲロまみれ	疑 +1	これからは监视の目	信 +1	无言	0
报告书	0	首を洗って	疑 +1	それではまた今度……	信 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

END No4 生命の危机－

选项九

●单独で飞び入む
应援を呼ぶ
样子を见る

选项十

风守さんを见た
后ずさった
力の限り叫んだ（5 条路线通关后）→寄生虫篇

选项十一

胸を押さえる

□を押さえる

●话しかける→END No5 かぶりつき

选项十二

●喜ぶ

惊く

怖がる

选项十三

やらせて下さい

风守さんの死を无驮にしないで下さい

●见くびらないで下さい

谎言技巧　水濑になりきって听取せよ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
どれくらい好き	信 +1	气持ち悪い	疑 +1	●その格好で?	0	无言	疑 +1
もう关系ない	疑 +1	●どうしてずけずけと	信 +1	●私を忘れて	0	无言	疑 +1
それがどうしたの?	信 +1	私への当てつけ?	0	●デブ	0	无言	疑 +1
女々しい	信 +1	●人间のクズ	疑 +1	●死ねばいいのに	信 +1	无言	疑 +1
私が欲しい	0	くだらない	疑 +1	●永远にさようなら	疑 +1	无言	疑 +1
自画自赞を	0	自己中心的な	0	●甘えん坊	信 +1	无言	疑 +1
今の立场	0	●正气だったら欢迎	信 +1	●一生槛の中	0	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

●寻问を强行する→ END No6 恶あがき

谛める

选项十四

救急车を呼ぶ→ END No7 救急车

署からの应援を急がせる

●应急措置を行う

选项十五

喜びだ

恐怖だ

●笑いだ

选项十六

连续杀人事件

ブラインドマン

水濑遥杀人事件

推理逻辑

关系图	○
金谷 大梦	药物中毒
金谷 大梦ーブラインドマン	ダイエット药品
ブラインドマン	牧村 早苗
砂掘酒造 – 田村光太郎	贷し剥がし、土下座
田村光太郎ー福祉施设	面识はない
田村光太郎ー水濑 遥	DV、青あざ
水濑 遥ー金谷 大梦	都合の良い客
关本 爽二朗	インテリ
津田沼 阳一	スク－プ、ジャ－ナリズム

推理逻辑评价为“否”时

END No9 失败

谎言技巧　生きる为に言叶で足掻け!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
ない	信 +1	ある	0	●どうかしら?	0	无言	疑 +1
なにそれ?	0	●待って!	疑 +1	どうせ死ぬ	疑 +1	无言	信 +1
ねえお愿い……	0	●埋める? 燃やす?	0	やっぱり知りたくない	信 +1	无言	信 +1
破坏	疑 +1	分子レベル	0	●メッセ－ジ	0	无言	信 +1
头のネジ	信 +1	正当化	疑 +1	●齿磨きかお风吕	信 +1	无言	信 +1
●许して!	信 +1	もういや!	0	●取引しない?	疑 +1	无言	0
何かがあるような	0	●膨大な长话に	疑 +1	本当に乐しい?	疑 +1	无言	疑 +1
私は死ぬ	疑 +1	●好奇心	信 +1	●恶あがき	0	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

END No8 镜の中の私

ブラインドマン篇完结

END No1 东抱

恶灵篇

进入条件：ブラインドマン篇通关后，在ブラインドマン篇选项二选择“言叶を饮み入んだ”

选项一



伪物
偶然

谎言技巧
水濑の信用を胜ち取れ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
●何を隐しているの?	疑 +1	心配しないで	信 +1	哀しいわよね	0	无言	疑 +1
信用して	信 +1	●いつまでも嘘を	疑 +1	●本当の关系	0	无言	疑 +1
●バイト先	0	真实を话して	疑 +1	话したくない事	信 +1	无言	疑 +1
气にしないで	信 +1	●お金	0	社会勉强	疑 +1	无言	疑 +1
ショックよね	0	突然死	信 +1	●言えない事	疑 +1	无言	疑 +1



疑 +2 以上时　选项二

根气よく待つ
疑ってはいない
●友达だと思って→ END No11 唐突の来访

谎言技巧　风守に意见を闻いて怀柔しろ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
どう扱えば良い	信 +1	●谛めますか	疑 +1	何が起きてる?	0	无言	疑 +1
どう搜查を?	0	どう报告を?	信 +1	●お手上げ	疑 +1	无言	疑 +1
警察の出番ではない	疑 +1	超常现象	0	偶然が过ぎます	信 +1	无言	疑 +1
判断を仰ぎたい	0	そうですよね	信 +1	●やる气あるんですか?	疑 +1	无言	疑 +1
调查	信 +1	●退治	疑 +1	●何でしょう?	0	无言	疑 +1
●默ってて！	信 +1	真相を探りたい	疑 +1	牺牲者を出さない	信 +1	无言	疑 +1



疑 +2 以上时　选项三

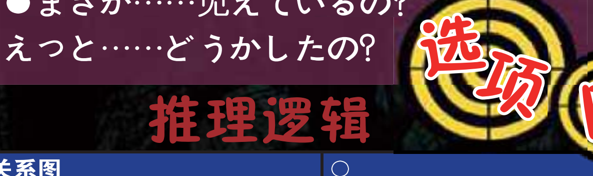
やる
やらない→ END No12 唐突に袭いかかる
もう少し考える
　　だからこそ出番だ
　　谛める→ END No12 唐突に袭いかかる

推理逻辑评价为“否”时

END No13 死灵の再访

选项五

真相を话して
●疑ってるの
心配なの→ END No14 心配なの



选项四

あのさ……今なにをしたの?
●まさか……见えているの?
えっと……どうかしたの?



推理逻辑

关系图	○
水濑 遥—亡くなった人々	亲しい相手
立花 美铃	赤川
水濑 遥—立花 美铃	修学旅行
私—立花 美铃	友达
私	咒い
私—水濑 遥	同类
水濑 遥	黑いもや



谎言技巧　立花から真相を引き出せ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
もうわかつてるの	疑 +1	●とぼけないで	0	そうよね……	信 +1	无言	疑 +1
わからないから讯いてる	0	●なんで死んでないの	信 +1	一绪に调べましょう	疑 +1	无言	疑 +1
そうね……	0	●嘘おつしやい	疑 +1	●あら変ねえ……?	信 +1	无言	疑 +1
友达だつた	信 +1	理由にならない	0	おかしいね	疑 +1	无言	疑 +1
彼女のせい	疑 +1	谁のせい	信 +1	不思议な话	0	无言	疑 +1
死ぬ理由を	0	●谁が死ねば	疑 +1	私もそう思う	信 +1	无言	疑 +1
牺牲者を出したくない	0	●やましいことでも?	疑 +1	●私も无关系ではない	信 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项六

恳愿する

●泣き喚く→ END No15 泣き喚いて

恶灵编完结

END No10 最后の友达



もやを拂いのける→ END No16 黑いもやが这う

●应援を呼ぶ



选项七

生け贽篇

进入条件：ブラインドマン篇通关后，在ブラインドマン篇的谎言技巧“津田沼を上手くコントロ－ルせよ！”中取得信 +2 以上，然后选择“取引を蹴る”。

选项一

ただのイタズラ?

检讨はすべき

事件性はある

选项二

风守にモ－ニングコ－ル

→パンデミック篇

风守にチェ－ンメ－ル

选项三

何を言いかけたの?

胁迫について何か知っているの?

●お仕事は乐しい?

谎言技巧　津田沼に说得を试みよ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
通して	0	何故こんな事	疑 +1	●漏れちゃう	信 +1	无言	疑 +1
何をするつもり?	0	犯罪よ?	信 +1	●いい加减にして!	疑 +1	无言	疑 +1
状况つて?	信 +1	饮み入める译がない	0	●あなたもね	疑 +1	无言	疑 +1
意图がわからない	信 +1	●逮捕する	疑 +1	●もうおしまいね	0	无言	疑 +1
お愿いだから……	疑 +1	●许さない!	信 +1	しょうがないわ……	0	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项四

谛める→ END No24 永久に囚われて

●悲鸣をあげる

助けを呼ぶ

选项五

しない

●考えさせて

金谷の凶行を食い止めろ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
考え直して!	0	●考え直したわ	疑 +1	考えてみれば……	信 +1	无言	疑 +1
落ち着きましょう	0	命だけは	疑 +1	●谛めたわ	信 +1	无言	疑 +1
まだ返事を……	信 +1	结婚つて……	0	●好きにしていい……	疑 +1	无言	疑 +1
拒んではいない	0	急だつた	信 +1	●まだその时期じゃない	疑 +1	无言	疑 +1
私のどこが……	疑 +1	私の事知つてる?	0	●私は実は……	信 +1	无言	疑 +1
知る事は必要よ	0	●私の事教えてあげる	疑 +1	●お气の毒ね	信 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项六

●イヤ→ END No25 生け贽の祭殿

そうでない

首を横に振る→ END No25 生け贽の祭殿

●うなずく

选项七

优子の事情を闻き出す

●优子を骂る

优子に同情する

选项八

●鸭居で首をつる

ドアノブで首をつる

END No26 死への旅路

选项九

何かの合言叶?

谁かの名前? → END No27 蛇に饮まれるように

ビデオ店？

店の名前?

谎言技巧　津田沼を言い包めて难を逃れろ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
后悔すると良いわ	0	自首を劝めるわ	疑 +1	●逃げなさい……	信 +1	无言	疑 +1
●杀すの?	疑 +1	他にやる事が	信 +1	●好きにして	0	无言	疑 +1
●すぐに逃げなさい	疑 +1	慌てないで	0	用意はあるの?	信 +1	无言	疑 +1
●たっぷり持ってる奴が	信 +1	どこかに隐してない	0	着の身着のままで	疑 +1	无言	疑 +1
どうせ死ぬし	0	豚野郎が憎い	信 +1	●あなたが好きなの……	疑 +1	无言	疑 +1
金谷を捕まえる	信 +1	私を杀さないで	疑 +1	●始末しよう	信 +1	无言	疑 +1
证据隐灭?	疑 +1	●金谷から强夺?	0	●不意打ちしかない	信 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

ジャンケン

グー

チョキ

パー

END No28 负けて死ぬ

推理逻辑

关系图	○
私－津田沼 阳一・金谷 大梦	睡眠药
津田沼 阳一－金谷 大梦	加担
私－水濑 遥	キリカブ
水濑 遥－津田沼 阳一・金谷 大梦	饲育
砂堀 优子	奉仕

关系图	○
风守 隼人	岩风呂
金谷 大梦－砂堀 聪史	子供
金谷 大梦－ブラインドマン	恶用
金谷 大梦－砂堀 将春	援助

推理逻辑评价为“否”时

END No29 命脉尽きて

选项十

结婚はしない

●くたばれ豚野郎

生け贽篇完结

END No23 惨剧の终焉

パンデミック篇

进入条件：ブラインドマン篇通关后，生け贽篇选项二选择“风守にモーニングコール”

选项一

呼びかける

逃げ出す

●立ち向かう

谎言技巧　やけになった风守を冷静にさせろ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
落ち着いて	0	气持ちは分かる	疑 +1	●自杀する气ね	信 +1	无言	疑 +1
どうもこうも……	0	考える	信 +1	●决まってるじゃない!	疑 +1	无言	疑 +1
谛めないで	疑 +1	饿死も嫌	0	●终わってないわ	信 +1	无言	疑 +1
政府は生きている	0	助けを待とう	信 +1	●斗いましょう	疑 +1	无言	疑 +1
そうね	信 +1	●意气地なし	0	终わらない	疑 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项二

どかない

冷静になろう

ガラスを片付けて→ END No31 死角か

らの手

●どうぞどうぞ

●キレる→ END No31 死角からの手

流言技巧　映像を信じる金谷を问いただせ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
どうして分かる	0	大した自信ね	疑 +1	●あつそう	信 +1	无言	疑 +1
伪者ならどうする	0	何故そこまで	信 +1	●骗されてるんだ?	0	无言	疑 +1
どうせ嘘	0	知り合い?	疑 +1	●确认したんだ?	信 +1	无言	疑 +1
●勇敢なのね	信 +1	どこで见たの?	0	逃げられたのは二人?	0	无言	疑 +1
他に目击者	疑 +1	ホントに见たの?	信 +1	●信じましょう	0	无言	疑 +1
见たのに默っていた	疑 +1	气持ちはわかる	0	●经验者	信 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项三

追いかける→ END No32 再びの对面

引き止める

息を呑む

●人杀し！？→ END No32 再びの对面

选项四

金谷に思いとどまらせる

风守にやめさせるよう恳愿する

●砂堀に逃げるよう叫ぶ→ END No33 そこからの逃避

流言技巧　介护施设へ向かう决意をさせろ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
通用门から	信 +1	谛めるのは早い	0	考えましょう	疑 +1	无言	疑 +1
●囮になって	0	上から	信 +1	●强行突破	疑 +1	无言	疑 +1
そんな问题じゃない	0	●私だけ行く	疑 +1	●见返りはある	信 +1	无言	疑 +1
见舍てられない	0	●资源の备蓄	信 +1	十分なるわ	0	无言	疑 +1
死ななければ良い	疑 +1	虎穴に入らずんば	0	●谛めましょう	信 +1	无言	疑 +1
仕方ない	疑 +1	警官としての矜持	0	世话をする必要はない	信 +1	无言	疑 +1
正义感	0	●怖いなら无理しないで	疑 +1	●私が行く	信 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项五

关本→ END No34 多势に无势

●金谷→ END No34 多势に无势

选项六

●开ける

开けない→ END No35 私の选择

推理逻辑

关系图	○
感染者	警棒
风守 隼人—牧村 早苗、金谷 大梦	见舍てた
风守 隼人	伦理
牧村 早苗	救急キット
关本 爽二朗	生存者
砂堀 将春、砂堀 优子—砂堀 聪史	首を吊った
金谷 大梦	食われる
金谷 大梦—津田沼 阳一	试す

推理逻辑评价为“否”时

END No36 选择は一つだけ

パンデミック篇完结

END No30 これから先は

死臭篇

进入条件：3 条路线通关后，在ブラインドマン篇选项五选择“おどける”

选项一

休憩所

特ラ课オフィス

留置所

特ラ课オフィス

留置所

选项二

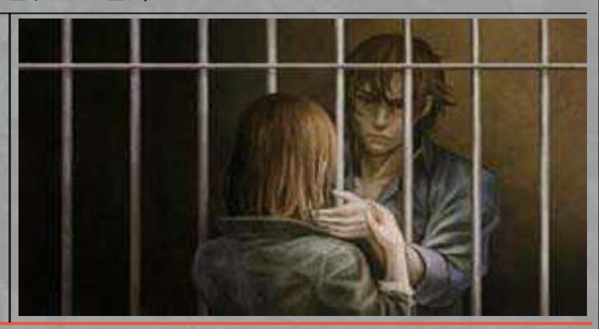
では顶きます

公务中なので无理

选项三

●ただのデタラメ

それは风评被害



流言技巧　砂堀酒造の情报を闻き出せ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
话してくれない?	疑 +1	●田村さんの死	信 +1	私も气になることが……	0	无言	疑 +1
何でしょう	0	何もないのよ	疑 +1	●教えましょうか?	信 +1	无言	疑 +1
アリバイがあった	0	●泳がせてるのよ	信 +1	证据不十分	疑 +1	无言	疑 +1
土下座	0	そこまでお金が	信 +1	●もっと深い事情	疑 +1	无言	疑 +1
スポンサ－	0	●インチキ	信 +1	●やっぱ犯人だよね－	疑 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项四

情报交换したい

●何か他に隐してる?

选项五

わざわざ酱油にする意味は?

死体の隐灭なら他にも……

制品にする意味がない



砂堀に怪しまれず误魔化しきれ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
谁か来てます?	疑 +1	记者……ですか?	0	●まずいですねぇ	信 +1	无言	疑 +1
公务员は副业禁止	0	●酱油の秘密を	信 +1	●そうですよ?	疑 +1	无言	疑 +1
大きな藏ですねえ	信 +1	この辺りに不审者は?	疑 +1	●上手くいってないの?	0	无言	疑 +1
信じてます	疑 +1	泳がせる余裕はない	信 +1	まだ何も……	0	无言	疑 +1
非番	疑 +1	ご安心下さい	信 +1	●捜查の一环	0	无言	疑 +1
谢りに来ただけ	疑 +1	目的はない	信 +1	●いやねぇウフフ……	0	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项六

杀人に动机がある

记者のこと

●カマをかけてみる→ END No18 一瞬の出来事

默っていよう

●酱油の秘密→ END No18 一瞬の出来事

选项七

扉を开ける

逃げる手を考える

选项八

●素直に手传う→ END No19 素直に手传う

谁がやるか！

选项九

携带电话を探す

包丁を探す

バケツを拾う

选项十

そのまま出る

●一气に外に→ END No20 待ち受けるもの

注意を拂う

●引き返す→ END No20 待ち受けるもの

●警戒する

选项十一

●胁しに乘らない！

●……わかったわ

考えさせて

选项十二

●必死にごまかす

微笑む

●怒り出す

推理逻辑

关系图	○
砂堀 将春	死体爱好者
私—砂堀 将春	仲间
私	死臭
风守、黑田、立花—砂堀 将春	证据
砂堀 将春—津田沼 阳—	スク－プ
砂堀 将春—田村 光太郎	落とし穴
关本 爽二朗－ブラインド マン	伪物

推理逻辑评价为“否”时

END No21 全てが迟く

流言技巧　时间を稼いで砂堀を揺さぶれ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
こんなことして……	疑 +1	聡史くんは?	0	●不卫生では?	信 +1	无言	疑 +1
动かない	0	できません……!	疑 +1	●手顺が分からない	信 +1	无言	疑 +1
同じじゃないです	信 +1	●ですよねぇ	0	●杀してないし	疑 +1	无言	疑 +1
●内通者	信 +1	●よくわかりますねえ	0	そんな译ないでしょ?	疑 +1	无言	疑 +1
●感心	0	出来るわけない	疑 +1	盗听出来ない事もある	信 +1	无言	疑 +1
そうかしら?	0	そうね……	疑 +1	●一つヘマがあるわ	信 +1	无言	疑 +1
死刑は回避できる	信 +1	●悪は灭びるわ	0	●……もう降参	疑 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项十三

●黑田→END No22 人杀しの餐宴
●风守→END No22 人杀しの餐宴
●立花→END No22 人杀しの餐宴

死臭篇完结

END No17 血の终焉

洗脑篇

进入条件：3 条路线通关后，在ブラインド マン篇的选项—选择“观察する”。

选项一

虐待でしょう?　●拷问なんじゃや?　见なかつた事に

流言技巧　黑田らの违法行为を纠弾せよ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
彼に何を?	0	●骗される所でした	信 +1	●洗脑	疑 +1	无言	疑 +1
●暴行	0	落としの腕前	信 +1	●关本の经历	疑 +1	无言	疑 +1
●状况证据	0	●口封じ	疑 +1	正义感	信 +1	无言	疑 +1
法に背く	信 +1	良心に背く	0	●问题はない	疑 +1	无言	疑 +1
特ラ课独自	0	●何故カツ　を	疑 +1	●上层部の指令	信 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项二

●辞める→END No38 辞めてやる
文句を付ける

选项三

●スイッチを入れる
スイッチを入れない

选项四

●スイッチを入れる
スイッチを入れない

选项五

●やる
やらない→END No39 电气升天

选项六

命を大事にして下さい
供述しないと死にますよ
何を考えているんですか?



流言技巧　拷问の强要に立ち向かえ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
私は正常	0	寻问?	信 +1	驮目	疑 +1	无言	疑 +1
できるわけがない	疑 +1	●わかつたわ	信 +1	わかつてないわ	0	无言	疑 +1
法律违反	疑 +1	まともじゃない	0	●无驮骨	信 +1	无言	疑 +1
正义じゃない	疑 +1	●伤害罪	0	●裁判が难航	信 +1	无言	疑 +1
●误魔化せる?	信 +1	呆れた……	疑 +1	特ラ课の存续	0	无言	疑 +1
本厅の指示	0	课长の独断	0	●实はいない	信 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项七

●辞めさせてもらいます→ END No40 辞めさせてもらいます

それより责任问题では?

本当にやるの?

选项八

●逃げ出す

●叫ぶ→ END No41 暗の更にその奥底に观念する

流言技巧　拷问の强要に抵抗しろ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
やりたくない	信 +1	●体调が…	疑 +1	违法だ	0	无言	疑 +1
纳得いかない	0	●生理的に无理	疑 +1	いい加减にして	信 +1	无言	疑 +1
都合が良いのね	0	●まるで杀しが目的	信 +1	ここには居られない	疑 +1	无言	疑 +1
これが正义?	信 +1	何样のつもり?	0	●悲しいわ……	疑 +1	无言	疑 +1
耻ずかしくないの?	0	●野蛮人!	信 +1	もう无理……	疑 +1	无言	疑 +1
良心に问う	0	●异常者!	疑 +1	これは犯罪	信 +1	无言	疑 +1
こんなの正しくない	信 +1	●谛めたわ……	信 +1	●邪魔者は消す?	疑 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项九

●やる

●体で理解→ END No42 身体で理解?

推理逻辑

关系图	○
特ラ课ー关本 爽二朗	カツ丼
私ー关本 爽二朗	杀人行为
私	捏造
特ラ课	洗脑
黑田 邦雄ー立花、津田沼	杀した
私ー立花、津田沼	告发
关本 爽二朗	默秘

推理逻辑评价为“否”时

END No43 笑う杀人者

洗脑篇完结

END No37 そして再び……

寄生虫篇

进入条件：5 条路线通关后，在ブラインドマン篇选项十选择“力の限り叫んだ”

选项一

●现场に急行する

搜查一课に应援要请→ END No45 助けを求める应援部署

もう一度电话をかける

流言技巧　立花に状況を确认せよ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
●警察关系者?	信 +1	ル－ルに则つた返事?	疑 +1	スタ－トしてる?	疑 +1	无言	疑 +1
大学から返答	0	虫の价值	信 +1	●虫の正体	0	无言	疑 +1
●秘密工作?	信 +1	何か知らない?	疑 +1	●危机的状况?	0	无言	疑 +1
通报	0	パトロ－ル	0	●默らないで	0	无言	信 +1
情报を遮断	疑 +1	事前に摺り合わせ	0	些细なものでいい	0	无言	疑 +1

选项二

●自分で饮んだ→ END No46 绝望

风守さんに饮むよう求めた→ END No47 赎罪

黑田课长に饮ませる事にした

选项三

情けをかける

●ここで恨みを晴らす→ END No48 生存者1名

流言技巧　关本に金谷救出を纳得させろ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
●从いなさい!	疑 +1	あなたの责任は?	疑 +1	しらじらしい	0	无言	0
私が单独で	疑 +1	私に恩义が	0	●あなたは死んだ	0	无言	0
隐蔽剧に加担	信 +1	马鹿にしないで	疑 +1	●大切な仲间达	信 +1	无言	0
引き下がれない	疑 +1	●甘くみないで	信 +1	海外メディア	信 +1	无言	疑 +1
伪装された	信 +1	国家ぐるみの	0	●录音	信 +1	无言	信 +1
もちろん	信 +1	●どうでもいい	信 +1	あなたが考えて	信 +1	无言	0

推理逻辑

关系图	○
キャタピラ－	热消毒
金谷、黑田－キャタピラ－	クイ－ン
调查チ－ム－キャタピラ－	封じ入める
关本 爽二朗－立花 美铃	适切な措置
关本 爽二朗－特ラ课	手ぬぐい
关本 爽二朗	防卫省
关本 爽二朗－金谷 大梦	交涉
キャタピラ－－风守さんたち	饵
调查チ－ム－福祉施设	火炎放射器

推理逻辑评价为“否”时

END No50 折れた矢



流言技巧　死を回避する取引をせよ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
关本を杀した	0	●あなた达が喉から	信 +1	まずはその喷射口を	疑 +1	无言	疑 +1
贵重な研究サンプル	信 +1	研究メンバ－	0	●个人的な嫉妒	0	无言	疑 +1
身の安全	信 +1	●血清	疑 +1	金谷さんの治疗	0	无言	0
ならば余计に	信 +1	●甘く见てない?	疑 +1	●生き延びた当事者	0	无言	疑 +1
●人体サンプルに	信 +1	希少种なら	0	そうかしら?	0	无言	疑 +1
【ならば取引に】	信 +1	●それでも杀す?	0	チャンスでは?	0	无言	疑 +1
●今すぐ	0	命令と生体サンプル	信 +1	●サンプルを杀す	疑 +1	无言	0



疑 +2 以上时

END No49 始末

寄生虫篇完结

END No44 忘れ物

人形篇

进入条件：5 条路线通关后，ブラインドマン篇选项七选择“モニタ－を见つめた”。

真・流行之神

流言技巧 人形を确认できるように頼め!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
见せてくれるだけで	0	●呪いの话	疑 +1	人形の状态	信 +1	无言	疑 +1
イライラしないで	疑 +1	付き合わせてゴメン	信 +1	●食事おごるから	0	无言	疑 +1
现场百回	0	见逃しはない?	疑 +1	野次马根性	信 +1	无言	疑 +1
●ホントかなぁ?	疑 +1	じゃあ贷して	0	●さすがだわ!	信 +1	无言	疑 +1
それは确かに……	0	●酷いよねこいつら	信 +1	あくまで真剣に……	疑 +1	无言	疑 +1

选项一

●失礼ね!

わからない

勘违いじゃないの?

逃げる手を考える

选项二

署に连络

●人形を确保

●脱出→ END No52 この场からの离脱

流言技巧 黑田に人形の调查を了承させろ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
この目で见た	0	●呪いは实在する	疑 +1	怨恨を探りたい	信 +1	无言	疑 +1
金钱目的	0	亘に怨恨	信 +1	特にない	疑 +1	无言	疑 +1
●咒诅返し	0	咒いの失败	0	利用された	信 +1	无言	疑 +1
无缘	疑 +1	人形保管の责任者	信 +1	●人形を调べたから	0	无言	疑 +1
わかりません	疑 +1	●ありますよ	信 +1	それを调べたい	0	无言	疑 +1
关系を探りたい	信 +1	仕挂けを探りたい	0	●犯人を搜したい	疑 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

END No53 しかし一蹴

选项三

生みの亲である亘はなぜ死んだのか?

亘を杀す理由は?

この人形に咒いを仕入めるのは谁だ?

推理逻辑评价为“否”时

END No55 始末屋の音

选项四

黑田

风守→ END No54 足元から奴が

牧村→ END No54 足元から奴が

推理逻辑

关系图	○
黑田 邦雄—立花 美铃	仕入んでいた
黑田 邦雄	高级品
黑田 邦雄—亘 胡桃	こっそり隐す
亘 胡桃	人形师
私、风守—砂堀酒造	地酒
亘 胡桃—田村 光太郎	名刺
理事长—田村 光太郎	借金

流言技巧 黑田が事件に关与したか见极めろ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
现场で何を?	0	ホントですか?	疑 +1	●风守さんが居たんだ	信 +1	无言	疑 +1
●人形が?	疑 +1	ないですよねぇ	信 +1	考えすぎかなぁ	0	无言	疑 +1
手を加えてません?	疑 +1	どこに居たんです?	0	わかりませんよねぇ?	信 +1	无言	疑 +1
砂堀さんとの仲は……	0	●何の罪の无い家族が……	信 +1	●お酒を取りには嘘?	疑 +1	无言	疑 +1
人形に价值はない	0	●证据物を本厅に	信 +1	遗族に权利	信 +1	无言	疑 +1
证据品の保全	疑 +1	●そういえば牧村さんが……	信 +1	遗品は谁の物?	0	无言	疑 +1
●ホント	信 +1	●ウソ	疑 +1	どうでしょう?	0	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

END No56 近づく物音

人形篇完结

END No51 黑田の豹变

秘密クラブ篇

进入条件：除此以外的 8 条路线全部通关后，在ブラインドマン篇选项四选择“民事賠償ものです”。



选项一

お店ってなんですか
にゃんにゃんってなにですか
●あなた大丈夫ですか

流言技巧　NKP への潜入捜査を拒絶しろ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
どの口が言う	疑 +1	何をされるか	0	●さようなら	信 +1	无言	疑 +1
バカッ！	信 +1	アホッ！	0	●死ねッ！	疑 +1	无言	疑 +1
鼻の下	0	私が潜入しても	疑 +1	屁理屈	0	无言	疑 +1
それでも潜入させる?	疑 +1	●撤回して！	疑 +1	スタンドプレイ	信 +1	无言	0
拒否	信 +1	署长に报告	0	●僻地勤务上等	0	无言	0

疑 +2 以上时

选项二

じゃあ别の角度から捜查を续けます
これで私はお役御免ですね
最初からそれを采用すればいいのに
→ END No58 采用の理由

选项三

归るわけにはいかないんです
●邪魔すると逮捕しますよ
●私に负けるから怖いんでしょ→ END No59 负ける

流言技巧　ヒロムたんを上手に接客せよ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
●すご－い！	疑 +1	●私もなんですよ－	疑 +1	●もっとお话ししましょうよ－！	0	无言	信 +1
●すご－い！	疑 +1	●私もなんですよ－	信 +1	●もっとお话ししましょうよ－！	疑 +1	无言	信 +1
●すご－い！	信 +1	●私もなんですよ－	疑 +1	●もっとお话ししましょうよ－！	0	无言	0
●すご－い！	疑 +1	●私もなんですよ－	疑 +1	●もっとお话ししましょうよ－！	0	无言	0
●すご－い！	0	●私もなんですよ－	疑 +1	●もっとお话ししましょうよ－！	信 +1	无言	疑 +1
●すご－い！	疑 +1	●私もなんですよ－	疑 +1	●もっとお话ししましょうよ－！	疑 +1	无言	信 +1

疑 +2 以上时

选项四

遥さんも最初は失败したんですか?
コツとかあるんですか?
●叱らないんですか? → END No60 新人の顷

流言技巧　怪しむ砂堀をやり入めろ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
鱼の目を取る	疑 +1	●イカのポンポン焼き	0	扬げ足を取る	疑 +1	无言	疑 +1
ババアって事！？	0	プライドが……	0	●美铃はともかく	信 +1	无言	疑 +1
セクハラ	0	●意味がわかりません	0	●优子ママを	0	无言	疑 +1
遥さんを待たせてる	信 +1	手を上げないで	0	●逆ギレ?	疑 +1	无言	疑 +1
●いやらしい！	疑 +1	优子ママに报告	疑 +1	そうやって胁せば	0	无言	疑 +1
セクハラも暴露	0	全部警察に	信 +1	●怖いんですか?	疑 +1	无言	0
●ここで命取り	信 +1	さあどうします?	疑 +1	●マネ－ジャ－の负け	0	无言	信 +1

疑 +2 以上时

END No61 全身麻痹の不安感

推理逻辑

关系图	○
男の乐园 NKP	长年守ってきたルール
黑田、风守—男の乐园 NKP	下心满载
私、立花—男の乐园 NKP	体验入店

推理逻辑评价为“否”时

END No62 あともう一息

关系图	○
田村 光太郎—水濑 遥	上客
水濑 遥	ナンバー1

秘密クラブ篇完结

END No57 乐园 NKP



本作是十足的奖杯神作，由于全剧情可跳，致力拿奖杯的玩家按照以下攻略半天便可搞定。

奖杯列表

奖杯	名称	达成条件
白金	コンプリート	获得其他所有奖杯
金杯	エンド到达率 100%	打出所有真结局和 BAD ENDING
金杯	イラスト取得率 100%	取得所有插画
金杯	音乐取得率 100%	取得所有音乐
金杯	データベース取得率 100%	取得 F.O.A.F 数据库的所有关键词
金杯	全ルートSランククリア	全路线 S 级过关
银杯	エンド到达率 50%	50% 以上路线到达结局
银杯	イラスト取得率 50%	取得 50% 以上插画
银杯	音乐取得率 50%	取得 50% 以上音乐
银杯	データベース取得率 50%	取得 F.O.A.F 数据库的 50% 以上关键词
银杯	ブラインドマン编クリア	ブラインドマン篇过关
银杯	恶灵编クリア	恶灵篇过关
银杯	死臭编クリア	死臭篇过关
银杯	生け贽编クリア	生け贽篇过关
银杯	パンデミック编クリア	パンデミック篇过关
银杯	洗脑编クリア	洗脑篇过关
银杯	寄生虫编クリア	寄生虫篇过关

奖杯	名称	达成条件
银杯	人形编クリア	人形篇过关
银杯	秘密クラブ编クリア	秘密クラブ篇过关
铜杯	プレイ开始	开始游戏
铜杯	ムービー观赏	看完游戏开头动画
铜杯	勇气ある决断	第一次选择消耗胆识点数的选项
铜杯	名推理	第一次在逻辑推理中取得“优”评价
铜杯	勇气を使い果たした	消耗完所有的胆识点数
铜杯	嘘がつけない私	在一次谎言技巧中不做任何选择
铜杯	女王样と从顺な豚	在ブラインドマン篇以女王般的行动讨好金谷
铜杯	私はブラインドマン?	推理出自己是ブラインドマン
铜杯	私の前世はアライグマ?	说谎说自己的前世是浣熊
铜杯	ジャンケン胜利	在猜拳中获胜
铜杯	ハムにしか见えない……	在逻辑推理中设定关本是“ハム”
铜杯	鬼の接客术	在秘密クラブ篇的谎言技巧“キャストとしてヒロムたんを上手に接客せよ！”中获得 2 以上的信赖值

难点奖杯说明

エンド到达率 100%　イラスト取得率 100%　音乐取得率 100%

这三个奖杯放在一起说，实际只需要达成所有结局，然后看完隙间录的内容即可获得。全结局的达成方法可参考前文流程攻略，为方便查找，以下列出各编号结局的所在章节。

编号	位置
1 ~ 9	ブラインドマン篇
10 ~ 16	恶灵篇
17 ~ 22	死臭篇
23 ~ 29	生け贽篇
30 ~ 36	パンデミック篇
37 ~ 43	洗脑篇
44 ~ 50	寄生虫篇
51 ~ 56	人形篇
57 ~ 62	秘密クラブ篇

データベース取得率 100%

编号	名称	所处章节	具体位置	获得方法
4	イカのポンポン焼き	秘密クラブ篇	谎言技巧	“怪しむ砂堀をやり入めろ！”的第一问选择“イカのポンポン焼き”
10	エクソシスト	恶灵篇	谎言技巧	“风守に意见を闻いて怀柔しろ！”的第四问不输入
14	AED	恶灵篇	谎言技巧	“水濑の信用を胜ち取れ！”疑 +2 以上时→选择“友达だと思って”
27	箝口令	洗脑篇	谎言技巧	“拷问の强要に立ち向かえ！”疑 +2 以上时→选择“辞めさせてもらいます”
32	小女子（こうなご）を杀す	生け贽篇	选项一	选择“事件性はある”
36	樱の大门	洗脑篇	谎言技巧	“黑田らの违法行为を纠弹せよ！”的第四问选择“法に背く”
41	盐麹のブーム	死臭篇	谎言技巧	“时间を稼いで砂堀を摇さぶれ！”的第一问选择“不卫生では？”
46	咒诅返し	人形篇	谎言技巧	“黑田に人形の调查を了承させろ！”的第三问选择“咒诅返し”
51	人肉检查	ブラインドマン篇	谎言技巧	“屁理屈屋の金谷を屈服させろ！”疑 +2 以上
52	人肉をパイやソーセージにして卖るヤツ	死臭篇	选项五	选择“わざわざ酱油にする意味は？”
57	千里眼	ブラインドマン篇	选项二	选择“皮肉を言う”
58	第五の权力	ブラインドマン篇	谎言技巧	“屁理屈屋の金谷を屈服させろ！”的第一问不输入
67	ツンデレ	秘密クラブ篇	谎言技巧	“NKP への潜入搜查を拒绝しろ！”的第二问选择“バカッ！”
97	妖精の写真	恶灵篇	选项一	选择“伪物”
100	黑田の报告书	隙间录	生き残った黑田	全路线 S 级过关后，在隙间录进行“生き残った黑田”

女王样と从顺な豚

在ブラインドマン篇的谎言技巧“屁理屈屋の金谷を屈服させろ！”中，第一次选项选择“●从顺な豚”。

私の前世はアライグマ？

在死臭篇的倒数第二个选项后的洗手情节中，选择“●必死にごまかす”。

ブラインドマンは私？

在ブラインドマン篇的推理环节中，推测“ブラインドマン”是“私”，即主人公是凶手。

ジャンケン胜利

在生け贽篇的谎言技巧“津田沼を言い包めて难を逃れろ！”中故意提高怀疑程度，玩猜拳（ジャンケン）时选择“グー”。

ハムにしか见えない

在洗脑篇的推理逻辑环节，检证 2 选择“ハム”。



玩后感

“小品化”是最大的印象，除了主线外的 8 条路线都是比较精巧的小故事，很快就能打完，质量参差不齐的同时，文本编排上也有详略失当的问题，相比《1》、《2》两代的劣化尤为明显。

真・流行之神



Guide 攻略透解 Through

LOST DIMENSION

ロストディメンション

文 阿鲁　美编 Juxi

光盘视频收录 POCKET HALO

本作是一款原创S·RPG，精美的人设和好听的OP给玩家留下了较好的印象，攻关的同时还要不断找出队伍中的叛徒这一设定也比较新颖。不过游戏的素质具体如何，还是跟着小编一起来一探究竟吧。

PSV	战略角色扮演	S·RPG
失落次元		
ロストディメンション		
Furyu	日版	2014年8月7日
1人	6782日元	对应PSV TV

系统介绍

操作

键位	作用
方向键	移动光标
左摇杆	战斗时移动角色
右摇杆	战斗时移动视角
△	战斗中查看地图和敌我资料

键位	作用
○	确定
×	取消
□	自动对话
L/R	切换页面、角色
START	快进对话/开启菜单

角色能力界面

英文名	含义
Costume	特殊换装，大部分是日刊赠送或DLC
Weapon	装备武器
Gadget	装备防具
Appli	装备饰品
HP	角色的血量，为0时战斗不能
GP	角色的技能值，使用技能需消耗该数值

英文名	含义
SAN	角色的正气值，使用技能或受到伤害都会消耗，为0时角色暴走
STR	影响角色的物理攻击力
VIT	影响角色的防御力
PSY	影响角色的魔法攻击力
DEX	影响角色的命中率
AGI	影响角色的回避率
CRI	影响角色的会心一击率
MOV	影响角色的移动范围



任务

本作通过完成任务来推进剧情。每个任务都代表一个关卡，而任务则总共分为四大类，分别是主要任务、支线任务、角色任务和DLC任务。主要任务涉及到游戏的剧情和故事的推进，前四阶层中，每阶层都有3个主要任务，完成后即可进入审判房间；支线任务虽然不涉及游戏剧情，不过大部分是穿插在主线任务中的，必须完成后才能解锁下一个主线任务；角色任务是当与同伴的信赖度较高时，到达第3和第4阶层后与同伴对话接受的任务，该任务的敌人等级与主角的当前等级持平，因此无法通过等级碾压的打法来应对；DLC任务就顾名思义了，除了预约特典赠送的外，其他需要付费下载。



技能（GIFT）

技能是本作的核心系统。在游戏中，角色升级或完成部分任务可获得技能点数，在据点选择SETUP→GIFT可进入技能开发和升级的界面。游戏中角色的技能均以技能树的形式呈现，这样一来就更好把握技能的走向，让如何培养角色变得一目了然。虽然每个角色的技能都相对独立，不过总体可以分为以下几类：

攻击技能：红色爆炸符号，需要在战斗中消耗GP和SAN值来使用，可对敌人造成大伤害或特殊效果。
辅助技能：黄色上升符号，需要在战斗中消耗GP和SAN值来使用，可为我方角色提升各种能力。
回复技能：绿色十字符号，需要在战斗中消耗GP和SAN值来使用，可回复我方角色的各项数值。
被动技能：蓝色人影符号，技能解锁后自动生效。
物质技能：带MATERIA字样的技能，除了需要前置技能达到指定等级外，还需要装备对应名称的致命物质才能真正解锁。一般解锁的情况下，战斗中有一定概率能使用这些技能，必须真正解锁后才能随时在战斗中使用，这类技能一般都很强大。

除了技能的种类外，每位角色的技能都分为三种属性，将同一属性的技能全部开启后可解锁右上角的特殊技能。



装备

本作的装备分为武器、防具、饰品和道具四大类，其中武器和防具只能在据点的GENERATOR中制造，所需消耗的能量点数（EN）可通过完成任务来获得；饰品和道具除了可通过消耗点数来制造，任务中的拾取物也有可能掉落。每到一个新的阶层，GENERATOR中可制造的装备就会更新，一般来说要第一时间在这里为成员更换武器。



对话

对话是游戏中非常重要的一环，不但涉及到信赖度的提升，还跟揭秘整个事件真相以及开启角色任务有关。在据点选择TALK可看到角色名旁的小框，共分为白色、蓝色和黄色三种，白色和蓝色均为普通对话，可以从中了解到性格各异的同伴们的一些故事。不过每当完成了推进剧情的任务后，白色小框会变成蓝色，玩家有两次机会与蓝色小框的同伴对话，可大幅提升与这名角色的信赖度，除此之外就只能通过同场战斗来小幅提升了。随着信赖度的提高，小框会变成黄色，与黄色小框的角色对话可触发角色专属剧情，他们会向主角提出一些疑问。当角色信赖度达到“Friend”等级时（可在VISION中查看），在到达第3阶层或第4阶层时与其对话可选择是否接受角色任务，完成角色任务后再与其对话可完成该角色的剧情，能力界面的角色头像旁会多出一个黄色小框作为标识。

异常状态

敌我受到特殊攻击后会陷入异常状态，本作的异常状态非常强力，即便是最终BOSS也有可能中招，下面就具体说说各种异常状态的效果。

图标	异常状态名	效果	解除方法
	毒	行动结束后受到伤害	使用道具或技能/3回合后自动解除
	麻痹	不能移动	使用道具或技能/3回合后自动解除
	睡眠	无法操作，受到攻击时必定为会心一击	使用道具或技能/3回合后自动解除
	混乱	无法操作，不分敌我发动攻击	使用道具或技能/3回合后自动解除
	封印	不能使用技能，部分敌人无法使用一些特殊攻击	使用道具或技能/3回合后自动解除
	幻觉	无法操作，对己方发动攻击	使用道具或技能/3回合后自动解除
	スタン	不能行动	使用道具或技能/1回合后自动解除
	放心	不能行动且全能力大幅减少	使用道具或技能/1回合后自动解除
	动摇	SAN值消耗增加	使用道具或技能/3回合后自动解除
	暴走	STR、PSY增加，VIT、DEX减少，HP全回复，GP无限，不分敌我发动攻击，状态解除后SAN值全回复，该角色陷入放心状态	使用道具或技能/2回合后自动解除

TIPS

部分关卡的地面有闪光点，调查后就能获得TIPS资料，可在据点里按START键调出菜单，选择TIPS查看，除了这些获得的资料外，游戏教程的相关资料也能在TIPS中查看。

存档

本作采用自动存档，完成任务、影响同伴投票、进入深度审视前、进入审判房间前后都会自动存档，几乎断绝了想在游戏中“偷鸡摸狗”的行为，好在游戏中没有需要特别用到S/L大法的地方。

审判系统

本作中的创意系统。游戏刚开始时，共有11人一起闯塔，不过每阶层都会出现三名叛徒候选，并且其中之一是真正的叛徒，玩家玩家需要找到这名叛徒并在该阶层最后的审判房间里将其处死，否则在面对最终BOSS时，队伍中的叛徒就会叛变，徒增战斗难度。游戏的所有战斗主角都必须出场，剩下的5名同伴可随意选择，完成战斗后主角的脑海中会出现同伴的话语，如果参战队员中有叛徒候选人，那么就会出现红色的话语，有几位叛徒候选人就会出现几句红色的话，这个可以在据点的VISION中查看具体信息。而玩家需要不断更换出战队员，从不同队员组合中的叛徒候补数量来推断出正确的叛徒候补，然后再通过深度审视来确认真正的叛徒。最后再通过语言来影响同伴的投票情况，最终在审判房间里处死叛徒。

审视（VISION）



这里可以查看与同伴的信赖度、战绩排名、投票预想结果以及审视履历。信赖度已在前文进行说明；战绩排名决定了各角色在审判房间里可投票的数量，排名前三的可以投两票，其余的都只能投一票，排名标准通过角色的活跃度来计算，多带队员出战并在战斗中做出各种动作就能累积活跃度；投票预想结果基本决定了在审判房间里的投票情况，不过每次战斗结束后，都会有同伴向主角询问谁是叛徒或某人是不是叛徒，玩家可以通过指定叛徒人选或肯定/否定某人对于叛徒人选的猜想来影响投票的情况；审视履历会给出最近10次战斗成员中出现叛徒候补数量的数据，以方便玩家推断出正确的叛徒候补。

深度审视

在推断出正确的叛徒候补后，选定角色头像后选择“ディ–プヴェジョン”指令，可消耗1VP进入该角色的内心深处，之后需要连续4次靠近该角色，后三次可通过声音的方向来判断角色的位置。如果不是叛徒，最后就会显示该角色的正常面貌，是真叛徒则会显示黑影，非常明显。VP点数只能通过完成主线任务获得，因此数量并不多，在确认正确的叛徒候补前不要随意使用。

审判房间（JUDGE）

每阶层完成所有主要任务后就会出现审判房间，进入房间后自动存档，因此一定要确保预想投票结果是已经判定出来的叛徒后再进入审判房间。前三阶层中，每层要牺牲一名同伴，第四阶层需要牺牲两名同伴。

致命物质



在审判房间中被灭杀的同伴会掉落名为“致命物质”（フェイタルマテリア）的道具。根据技能的开启情况，每名同伴可最多掉落三种致命物质，右上角的特殊技能开启后必定会掉落与其同名的致命物质。该道具可在技能选项中按△键进行装备，只有装备了致命物质，对应致命物质名称的物质技能才会彻底解锁，每名角色最多能装备2个致命物质。另外，致命物质记录了角色死亡前的技能数据，装备致命物质的角色可以使用原角色死亡前已经开启或升级过的技能。

战斗系统

本作和战斗系统与传统S・RPG区别并不大，不过也夹杂了一些比较特殊的要素，下面一一进行说明。

移动＆攻击

玩家需要操控角色在一个圆形的范围内移动。进入普通攻击的攻击范围后，敌人身上会显示蓝色，如果敌人头上显示COUNTER字样代表会进行反击。发动攻击后，目标头上会显示百分比数值，这代表本次攻击的命中率。

反击

一般情况下，只要在目标的普通攻击范围内，受到攻击的单位都会发动反击，几种特殊情况无法发动反击：1.受到的攻击类型为范围攻击；2.目标的攻击带有对方无法反击的效果；3.被攻击目标战斗不能。



背击

站在目标身后发动攻击可触发背击效果，背击时命中率和会心一击率提升，因此在条件允许的情况下，请尽可能使用背击攻击敌人。

SAN值＆放心



SAN值是本作的特色系统之一，使用技能或受到攻击时都会消耗SAN值，我方角色的SAN值一旦为0，该角色就会暴走，两个回合后自动陷入放心状态，而敌方角色的SAN值为0后直接进入放心状态。处于放心状态下的单位不但无法行动，且全能力大幅降低，受到攻击时非常危险。

暴走＆动摇

我方角色的SAN值为0后就会暴走，暴走后的角色HP全回复，自身加攻减防且暴走期间使用技能不消耗GP，但会不分敌我发动攻击。暴走状态会持续两回合，之后角色进入无防备的放心状态。虽然有着无法控制和事后弱化的缺点，但暴走状态大幅提升的攻击力是用来对付强敌的杀手锏，而且暴走的角色会优先攻击自己附近的目标。在己方回合时，行动过后进入暴走状态的话，该角色还会额外行动一次，合理运用可一回合行动两次不说，还能给敌方目标造成大量伤害，用来清理剩余数量不多的大型机甲时非常好用。

当我方有成员暴走时，其他角色有一定几率陷入动摇状态，此时所有技能消耗的SAN值增加，算是个非常不利的状态，因此一般都在战斗接近尾声时再选择故意让己方成员暴走。

再动

リファ–指令，可消耗10点SAN值让自身范围内已经行动过的角色再次恢复行动能力。恢复行动能力的角色无法使用リファ–指令，不过同一角色可以多次被恢复行动能力。

援护攻击

游戏中，我方任意角色发动攻击后，其他普通攻击范围覆盖敌人的我方角色都会发动援护攻击击杀目标，因此在移动时要尽量让自己的攻击范围覆盖到更多的敌人，这样一来在其他角色发动攻击时就能形成多次援护攻击，一次性将敌人打倒，这在对付大型机甲和最终BOSS时尤其好用。比较好的运用方法是全员站在敌人身后并都处于攻击范围内，然后主力进攻角色发动攻击，利用援护攻击重创敌人，然后其他角色对主攻角色使用再动指令继续进攻。当然敌方也适用援护攻击的规则，尽量保证己方回合结束时不深入敌群，否则会死得很惨。

会心一击



本作中的会心一击非常强力，效果是无视对方防御造成伤害，这在对付后期关卡中防御力很高的大型机甲和最终BOSS时非常有用。会心一击率除了可通过装备饰品来提升外，还能在战斗中通过辅助技能以及背击来提升发动几率。

出击准备

在据点进入GATE可选择任务关卡，点击关卡后可确认地图、敌我位置等信息，“ユニット配置”可选择我方出战角色，必须选择5名同伴出场；“クエスト详细”可查看任务胜利、失败条件、过关报酬等信息，过关报酬中的道具里，带“S RANK”标志的表示需要关卡达成S评价后才能获得，其余道具只要过关即可获得，每个关卡的道具报酬每周目只能获得一次；“エネミ–情报”里可查看敌方情报。



流程攻略

第1阶层 崩坏した市街

主人公醒来后发现自己身处战场，仔细回想后意识到自己身为S.E.A.L.E.D的一员，已经来到了高塔的入口附近，不过却被一群敌人拦住了去路，一场战斗自然无法避免。这次战斗是系统教学，熟练掌握各项操作后即可轻而易举灭杀敌人。之后跟同伴一起进入据点，与剩下的S.E.A.L.E.D队员会合，不过此时幕后黑手出现，这个自称终结者（ジ・エンド）的家伙告知众人他们只有13天的时间前往塔顶杀掉自己，否则他就会毁灭地球。不过他也明确地告诉众人，他们之中有叛徒，必须在登塔的途中将其找出来。之后在据点休整，与同伴们对话可以了解到他们的特殊能力，前两次对话的同伴可增加信赖度。“SET UP”里可更换装备、升级技能等。完成主要任务“疑心暗鬼”后返回据点时开启“GENERATOR”，可在这里购买和贩卖装备，对话中新增的黄色小框代表特别对话，选择后与该同伴对话时会出现选项。完成主要任务“强敌”后开启“JUDGE”，进入此处触发剧情，之后需要玩家选出叛徒，由于ジョ-ジ一开始的行动太过激，本次审判的最终结果必定是他，同伴被消灭后会掉落“致命物质”。

找叛徒的方法

假设○为好人，●为叛徒：

若首次判断的情况为○○●●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○○○○	○○●●●

用组一3人+组二2人，若叛徒数量为0，则组二2人全为○，剩下的全为●。

若叛徒数量为1，则组二2人中有一个为●，然后用组一4人+之前组二2人中的其中1人来判断其中的叛徒。

若叛徒数量为2，则组二2人全为●。

若首次判断的情况为○○○●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○○○●	○○○●●

用组一4人+组二1人，若叛徒数量为0，则可判断出组一剩下的人为叛徒，然后用4+1或3+2的方法来判断组二的叛徒。

若叛徒数量为1，则组一4人不变，组二更换成员继续测试，直到测验结果出现0或2的叛徒数量，若为0可判断出组一剩下的人为叛徒且组二出战的成员不为叛徒，接下来用4+1或3+2的方法来判断组二的叛徒。

若为2则可判断出组二出战成员为叛徒，然后通过组二换成员的方式找出第二个叛徒，之后再用组二3人+组一2人以及组二4人+组一1人的方式找出组一的叛徒。

主要任务

邂逅

难度	★
开启条件	初期
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	2回合内过关

战法要点

初期剧情后自动触发的战斗，我方可登场6人，敌人则只有4人。由于这场战斗是用来给玩家熟悉系统所用，不但全程有解说，战斗难度也非常低，只需要注意地图左侧的两只イレクス靠得很近，要当心对方回合使用的援护攻击。



疑心暗鬼

难度	★
开启条件	完成“邂逅”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	2回合内过关

◀ **战法要点** ▶

敌人的兵力依旧低于我方，不过为了不被对方的援护攻击集火，建议不要冲得太快。地面的闪光点调查后可获得“研究员の记录”，可在据点时开启主菜单，进入TIPS界面里查看详情。全员移动到闪光点附近刚好可以避开敌人的第一波攻击，之后先手灭掉敌方的贫血“单位”就能安全过关了。

强敌

难度	★★
开启条件	完成“疑心暗鬼”后
胜利条件	讨伐アルバリス
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

◀ **战法要点** ▶

这个任务的主要目标是地图中央的アルバリス，不过一开始它不会主动进攻，可尽快将其周围的杂兵引诱到小巷中干掉，之后在5人的围攻下，解决アルバリス也就是一回合的事，剩下的一人去拿地图左下方的道具。

支线任务

据点周边の制压

难度	★
开启条件	完成“邂逅”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

◀ **战法要点** ▶

开场我方被敌人前后夹击，比较稳妥的方法是全员集中朝其中一个方向突破，解决掉这个方向的敌人后再对付背后的追兵。虽然敌方的数量和我方人数持平，但等级都只有5级，如果之前通过完成其他任务提升过等级的话，可以分兵让前后两个方向形成3对3的局面，优先解决掉血量较少的イレクス后战斗就没有危险了。本任务地图上有两个道具记得派人回收。



未知のメカニズム

难度	★
开启条件	完成“疑心暗鬼”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	2回合内过关

◀ **战法要点** ▶

6个敌人全部集中在地图中央，虽然不会主动出击，但如果在己方回合不大幅削减他们的数量的话，轮到对方行动时很可能被一轮援护攻击打残。建议带上学会了范围攻击技能的角色参战（例如ヒメノ的“バ–ンバ–スト”），一招可将大部分敌人打成残血，剩下的同伴就可以上来收人头了。中央的机关调查后可开启左侧放置有道具的大门，不过アギト的移动能力可以直接穿越大门，可派他出场去拾取道具。



敌战力の调查

难度	★★
开启条件	完成“强敌”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	5回合内过关

◀ **战法要点** ▶

敌人数量较多，不过均分在三个区域，并且每个区域都有门进行阻隔，我方群起攻之没有任何难度。可以派遣攻击距离较远的成员参战，站在敌群中方便进行援护攻击。

记忆の差分・见知らぬ光景

难度	★★★
开启条件	二周目后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

◀ **战法要点** ▶

敌人只有两架アルバリス，三人小队的背部攻击加上援护攻击，在二周目继承了技能点的情况下，用大威力技能一回合内解决战斗不是难事。

角色任务

辉ける场所

难度	★★★★
开启条件	マナ信赖度高时（第3阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或マナ战斗不能
S评价条件	4回合内过关

战法要点

敌人的平均等级与主角等级持平，不过一开始要面对的敌兵数量并不多，可以全灭后再开门，守住巷道口等里面的敌人自投罗网。

传える想い

难度	★★★★
开启条件	ヨウコ信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或ヨウコ战斗不能
S评价条件	6回合内过关

战法要点



本关的地形是较窄的巷道，敌人比较分散，全员一起行动可轻松碾压沿途的杂兵，注意别挡路就行。最深处有一个会每回合召唤杂兵的ラダル，威胁不大。

禅 オブ ジャスティス

难度	★★★★
开启条件	ジョ–ジ信赖度高时（二周目且第4阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或ジョ–ジ战斗不能
S评价条件	3回合内过关

战法要点

没啥难点的关卡，第一回合原地不动给自己附加各种有利状态，从第二回合开始上下两支小分队按部就班地消灭杂兵，之后部队集合围攻右下方的ドルム。

第2阶层 原初の记忆

进入该阶层后“GENERATOR”更新商品，有多余的能量点数可在此为队员更换装备。之前在审判房间获得的“致命物质”可以在升级技能时装备在同伴身上了。完成“非情の塔”后开启“VISION”系统，玩家可在此判断叛徒候选以及查看本阶层的预计投票情况，消耗VP点数可深入某成员的内心深处，以此来判断其是否为真叛徒。今后每次完成任务后，同伴会询问玩家谁是叛徒，投票结果会根据玩家的选择发生变化。完成任务“总力战”后开启本层的审判房间，再次牺牲一名同伴后进入下一阶层。

找叛徒的方法

假设○为好人，●为叛徒：

若首次判断的情况为○○●●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○○○	○○●●●

判断方法同第一阶层。

若首次判断的情况为○○○●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○○●	○○○●●

判断方法同第一阶层，只是两组队员相加不会出现叛徒数量为0的情况。

若首次判断的情况为○○○○●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○●●	○○○○●

用组一4人+组二1人，当叛徒数量为3时可判断组二的角色为叛徒，之后再用组一2人+组二3人以及组一1人+组二4人的方式找出组一的叛徒。

若首次判断的情况为○○○○○，那就能得出以下结论：

组一	组二
○●●●	○○○○○

用组一1人+组二4人的方式来找叛徒。

主要任务

非情の塔

难度	★★★
开启条件	初期
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

战法要点

敌人的位置比较分散，安全起见可以所有队员统一朝一个方向行动，不过想拿S评价就必须兵分两路，且需要以较快的速度往前冲，利用反击来削减敌人的体力。场地里的道具可让无视地形高度的ナギ去拾取，另外部分关卡场景的地面有闪光点，调查后可以获得能在TIPS里查看的信息。

かりそめの绊

难度	★★★
开启条件	完成“非情の塔”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

本关中，我方两组队员的位置相隔较远，好在敌人的实力较弱，优先清理掉远程攻击单位可大幅抑制敌人的援护攻击。再动指令在本关中可以活用起来，尽量派出远距离攻击成员，利用援护攻击快速歼灭敌人。



总力战

难度	★★★★
开启条件	完成“かりそめの绊”及“淘汰された文明の遗迹”或“防卫ライン”后
胜利条件	讨伐ドルム
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

战法要点

本关难度较大，需要在空旷的场地面对敌方的大量部队，其中还有大型机甲ドルム，这家伙的普通攻击为扇形范围全体攻击，蓄力后下回合能使用直线范围的大威力攻击，要让1～2名血量较多的队员去充当肉盾。开场后全员退回柱子后面，敌方靠前的杂兵和ドルム会主动前进，第二回合将靠近的杂兵清理掉，肉盾成员站中央位置，第三回合围攻ドルム。



支线任务

淘汰された文明の遗迹

难度	★★★
开启条件	完成“非情の塔”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

开场我方1～3号位的成员处于被包围的境地，建议让可无视地形移动的ナギ和アキト在这个位置，高回避的アキト负责吸引火力，另一人可配置ソウジロウ专职负责治疗。地图上方的成员可优先选择会群攻技能的角色，快速清理杂兵节约回合数。

防卫ライン

难度	★★★
开启条件	完成“かりそめの绊”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

这张地图的敌人呈包夹之势，不过几波兵之间距离不算近，可以第一回合清掉最近的2只フォルト・デオ后在此处待机，等敌人主动靠近，之后就能用范围攻击重创对方。

密林の宮殿

难度	★★★★
开启条件	完成“总力战”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

◀ **战法要点** ▶

选择全员统一行动的话，过关非常轻松，不过想要获得S评价就必须分兵作战。将アキト放在一号位，战斗开始后第一时间开启右侧的门，然后再派2～3人快速秒掉アルバリス，剩下的敌人基本就对我方构不成威胁了，建议提升等级并学会高威力的技能后再挑战本关。

记忆の差分・ある疑惑

难度	★★★★
开启条件	二周目后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

◀ **战法要点** ▶

开场全员上高台清理上方的杂兵，下方的枪手密集度很高且会朝着楼梯处前进，可在高台等敌人接近楼梯处时再全体下到低谷，使用范围攻击技能杀敌。

角色任务

并び立つ者

难度	★★★★
开启条件	トウヤ信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或トウヤ战斗不能
S评价条件	4回合内过关

◀ **战法要点** ▶



开场トウヤ与大部队分离，不过其所在的小空间里只有两个敌人，移动力和攻击范围都比较低，先手远程攻击并且绕绕圈子不给对方援护攻击的机会，单挑这两个家伙还是没问题的，门外大部队按正常方式推进即可。

自分のための自分

难度	★★★★
开启条件	ナギ信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或ナギ战斗不能
S评价条件	5回合内过关

◀ **战法要点** ▶

主角和ナギ且战且退，只要将附近的两只ソレルス解决掉即可，其余队员快速清理掉人型杂兵后，迅速朝桥上走，与主角和ナギ夹击桥上的ドルム。需要注意，ドルム蓄力后，下回合会使用直线范围的大威力攻击，要让血多的队员去扛下来。

信念と罪と

难度	★★★★
开启条件	ソウジロウ信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或ソウジロウ战斗不能
S评价条件	3回合内过关

◀ **战法要点** ▶

这场战斗不需要分兵，利用好沿途的火药桶可以较轻松地解决敌人。アキト的高移动力和无视地形的能力可用来拾取道具，在不被围攻的情况下还可以故意让其陷入暴走状态来清理杂兵。

行云流水

难度	★★★★
开启条件	アキト信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或アキト战斗不能
S评价条件	3回合内过关

◀ **战法要点** ▶

虽然我方部队比较分散，但敌人中并没有大型兵器，还有不少是攻击距离较短的人型杂兵，对付起来非常轻松。

第3阶层 机关部

从这一阶层开始，与同伴的信赖度较高时，与其对话（黄色小框）可接受角色任务，这类任务中敌人的等级与主角相同，无法通过等级碾压来应对，其中主角和对应该任务的同伴都必须出战，任务则一般出现在之前的阶层里，想完成全任务就要从现在开始着手培养与同伴的信赖度了。流程依旧是不断清任务直到审判房间的出现，找到真叛徒之后，可通过完成任务后指引同伴的方法来增加指定角色的预想投票数。



找叛徒的方法

假设○为好人，●为叛徒：

若首次判断的情况为○○●●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○○	○○●●●

用组一3人+组二2人，若叛徒数量为0，则组二剩下的成员全为叛徒。

若叛徒数量为1则组二换人继续测试，结果依旧为1，则剩下的那名成员为叛徒。

结果为2则当前出战两名成员为叛徒，剩下的一人可用组一2人+组二3人来找，组二的其中两人换上已知的叛徒。

若首次判断的情况为○○○●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○●	○○○●●

用组一3人+组二2人，若叛徒数量为1，则组二剩下的成员全为叛徒。

若叛徒数量为2则组二换人继续测试，结果依旧为2，则剩下的那名成员为好人。

结果为3则当前出战两名成员为叛徒，之后再用组一1人+组二4人的方式来找出组一的叛徒。

若首次判断的情况为○○○○●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○●●	○○○○●

用组一3人+组二2人，若叛徒数量为2，则组二出战成员为好人。

若叛徒数量为3，则组二未出战成员为好人。

以上两种情况都可以通过更换组二出战成员来找出其中的叛徒，之后再用组一1人+组二4人的方式来找出组一的叛徒。

主要任务

灼热の罠

难度	★★★★
开启条件	初期
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

本关的敌人只有一个种类，且攻击范围很小，利用远程牵制和范围技能可以轻松无伤过关，场地中央的道具可让アキト去拿。

突破

难度	★★★★★
开启条件	完成“机械化区画の探索”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

敌人数量较多且有两架アルバリス在场，建议将队伍分成两支从左右两侧突进，不但可以有效地避免被包围，更是可以将两架アルバリス分别引诱至左右两侧各个击破。



绝望の槛

难度	★★★★★
开启条件	完成“警报”后
胜利条件	讨伐2架テルム
败北条件	我方全灭
S评价条件	2回合内过关

◀ 战法要点 ▶

由于目标敌人离我方部队很近，想快速过关就集中攻击2只テルム。散布在场景各处的核心各有作用，初始点的ヴェ–ブ・コア可以优先解决掉，地图下方的インパルス・コア会发射贯穿整个场景的直线激光，躲开其攻击范围即可；地图上方的アラ–ト・コア会召唤杂兵，不过距离太远也对我们构不成威胁。

分かたれた力

难度	★★★★★★
开启条件	完成“绝望の槛”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

◀ 战法要点 ▶

如果ソウジロウ学会了范围回复技的话，本关可以让其出场，开场所有成员与对面的敌人单挑，然后给集合的队员使用范围回复技，接下来就可以轻松应付剩下的敌人了。如果不带ソウジロウ出场也可以考虑用道具回复。

记忆の差分 新たな罠

难度	★★★★★★
开启条件	二周目后
胜利条件	讨伐3架ドルム
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

◀ 战法要点 ▶

会发射激光的インパルス・コア位于地图下方，战斗开始后要第一时间将队伍移动到其攻击范围之外。3架ドルム分散在各个方位，建议将队伍分成两支小队，分别前往地图右上和右下消灭2架ドルム，然后再集体往左走，干掉最后一架ドルム。

支线任务

机械化区画の探索

难度	★★★★★
开启条件	完成“灼热の罠”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

◀ 战法要点 ▶

开场第一时间用远程武器解决掉左右两侧的杂兵，然后全员固守在楼梯下方，等敌人自己从楼梯上走下来，待它们集中到一起后用范围技能秒掉枪手，最后剩下的ドルム也就仅仅是血多而已，用援护攻击轻松解决。

警报

难度	★★★★★
开启条件	完成“突破”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

◀ 战法要点 ▶

本关初始敌人数量并不多，不过每回合ラダル都会召唤一只イレクス・デオ作为增员，因此是必须第一时间解决的目标。地图中央的控制器自然是让能穿越障碍的アギト去开启。只要在第二回合干掉两只以上ラダル，接下来的压力会降低不少。

角色任务

暴走する炎

难度	★★★★
开启条件	ヒメノ信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或ヒメノ战斗不能
S评价条件	3回合内过关

◀ 战法要点 ▶



开局ヒメノ一人被敌方包围，优先让她往大部队方向移动，大部队则第一时间消灭平台处的敌人，等第二回合再全员反攻回去即可轻松过关。

魂の轮郭

难度	★★★★
开启条件	ゼンジ信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或ゼンジ战斗不能
S评价条件	4回合内过关

◀ **战法要点** ▶



敌人只有区区4个单位，而且其中一架大型机甲一开始就能被我方第一时间围杀，因此本关难度相对较低。下方大型机甲周围有炸药桶，站位时要尽量远离。

孤独

难度	★★★★
开启条件	マルコ信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或マルコ战斗不能
S评价条件	4回合内过关

◀ **战法要点** ▶

难度较高的一关，开局マルコ处于封闭空间，并且还要面对两名敌人虎视眈眈的夹攻。第一回合让マルコ往地图右侧移动，并使用技能“外れろ！”来抵御攻击，再从队员中抽出一名移动力高的人（如ナギ）去地图左上开门，其余队员沿路清除敌，待マルコ与大部队会合后就没有危险了。

第4阶层 文明の记忆

流程到了这里已经没有新系统出现了，大部分成员的角色任务都会在本阶层开启，信赖度不够就多刷刷。另外，本阶层在审判房间里需要牺牲两名同伴。

找叛徒的方法

假设○为好人，●为叛徒：

若首次判断的情况为○○●●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○	○○●●●

用组一1人+组二4人，出现的叛徒数量只会为2人或3人，依次让组二不同的4人组合出场，最多会有5种组合。

当两个不同组合中出现叛徒为3人时，对比这两个组合，组合中均有出场的成员为叛徒。

当三个不同组合中出现叛徒为2人时，对比这三个组合，组合中均有出场的成员为好人，剩下的人为叛徒。

若首次判断的情况为○○○○●，那就能得出以下结论：

组一	组二
●●	○○○○●

用组一2人+组二3人，若叛徒数量为2，则组二出场成员均为好人，之后用已知的其中两名好人+未知的其中一人在次形成组合，观察叛徒数量是否发生变化，若没有变化则剩下的那人就是叛徒。

若叛徒数量为3，则未出场的成员为好人，之后依旧用两名好人+未知的其中一人形成的组合来测试。

若首次判断的情况为○○○●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○●	○○○●●

用组一2人+组二3人，如果组合出了○○●●●或○○○○●，就按左侧所述方法来进行判断。

如果两次组合出的结果为○○○●●（两次组合要让所有成员都出场，例如第一次派遣1～3号成员，第二次派遣3～5号成员），对比这两个组合，组合中均有出场的成员为好人。之后将好人排除在外，剩下的4名成员与组一进行3+2的组合。

若叛徒数为1，则未出场的成员为叛徒。

若叛徒数为3，则出场的成员为叛徒。

再用组一1人+组二4人的方法，就能马上辨别出组一的叛徒。



主要任务

生きている遗迹

难度	★★★★★
开启条件	初始
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

◀ 战法要点 ▶



5、6号位的队员被暂时孤立在地图右上，不过短时间内会遭遇的敌人数量并不多，使用远程攻击对付敌人会很安全。大部队这边则先让アギト踩地图中央下方的机关开门（需角色待机后才能触发机关开门），之后其余队员从右侧前进，这样可以有效提升过关时间。

迫り来る壁

难度	★★★★★★
开启条件	完成“巨石の试练”后
胜利条件	讨伐2架インペトス
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

◀ 战法要点 ▶

想拿S评价就必须两支小队分别歼灭地图上方和下方的敌人。由于目标敌人是インペトス，因此困在门里的敌人就不用刻意放出来了，门内的道具可以让アギト去拿。

终焉の间

难度	★★★★★★
开启条件	完成“遗迹の守护者たち”后
胜利条件	讨伐グランデ
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

◀ 战法要点 ▶

这一关我方部队非常分散，首先要做的就是集结部队。1、5、6号位队员往地图左上集结并踩机关开门，剩下的队员则在地图右下集结并开门，之后再一起往门内移动集火グランデ。

支线任务

巨石の试练

难度	★★★★★★
开启条件	初始
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

◀ 战法要点 ▶

除地图左侧血量较多的グラ–ヴ有点威胁外，其余单位都不值一提，ディルプト会自爆，控制好己方队员与它们的距离，或者让回避高的成员上前引诱其自爆。场景中的道具拾取后会附加随机异常状态，记得及时解除。

遗迹の守护者たち

难度	★★★★★★
开启条件	完成“迫り来る壁”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	5回合内过关

◀ 战法要点 ▶

敌人站位比较分散，可以将队伍分成两支小队从左右包抄。会召唤杂兵的ラダル・デュクス和会自爆的ディルプト，靠近后要优先解决，最后再让两拨部队夹击下方的テルム・ムルタ轻松过关。

据点夺还

难度	★★★★★★★
开启条件	完成“终焉の间”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

◀ 战法要点 ▶

本关我方位置比较分散，要第一时间集结兵力。3～5号位往中央位置移动，然后再往左上移动开门与6号位队员会合，1号位可以配置アギト，能无视门的阻碍第一时间与2号位队员会合杀敌。



记忆の差分・确信

难度	★★★★★★★
开启条件	二周目后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

刚开始所有敌人都被封在门里，第一回合可以站位和加状态，上下方各配置一名会范围攻击技能的成员，开门后第一时间使用范围攻击灭杀门里聚团的敌人就没难度了。





第5阶层 次元の狭间

这一阶层的队员就完全固定下来了，鉴于队员的个人实力都较强，再配合后期的技能，基本不会出现卡关的情况。

主要任务

到达

难度	★★★★★★
开启条件	初始
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	5回合内过关

战法要点

敌人数量较多但位置比较分散，开场第一时间解决掉离两只小队较近的大型机甲，然后消灭地图下方的敌人顺便拿掉道具，最后解决掉地图上方尾随而至的杂兵。



Lost Dimension

难度	★★★★★★★
开启条件	完成“到达”、“最终防卫ライン”后（队伍中有叛徒时）
胜利条件	讨伐ジ・エンド
败北条件	我方全灭
S评价条件	–

战法要点



开场后队伍中的叛徒会出现并与玩家战斗，将其干掉后触发剧情，之后才是与ジ・エンド的正式对决，需要注意的是之前行动过的角色在对阵ジ・エンド时是不会恢复行动力的。ジ・エンド会召唤三个影子，影子的攻击范围较大且攻击力高，被援护攻击很容易挂掉，可以找血量较多的角色去扛，也可以让アギト使用技能“トリックサポ－ト”后去吸引攻击，熬到己方行动后就可以采用包夹战术一次性将ジ・エンド打倒。



支线任务

荣华と虚无と

难度	★★★★★★★
开启条件	完成"到达"、"最终防卫ライン"后（队伍中没有叛徒时）
胜利条件	讨伐ジ・エンド
败北条件	我方全灭
S评价条件	–

◀ **战法要点** ▶

和关卡Lost Dimension的区别在于直接与ジ・エンド战斗，少了清理叛徒的环节，难度自然更低，直接围起来秒掉就是了。

因果への啼哭

难度	★★★★★★★★
开启条件	完成"到达"、"最终防卫ライン"后（全员信赖度最高时）
胜利条件	讨伐暴走ジ・エンド
败北条件	我方全灭
S评价条件	–

◀ **战法要点** ▶

真结局关卡，暴走ジ・エンド的等级虽然只有40级，但各项能力都很高，援护攻击尽可能地打背部，并且尽可能地提升全员的会心一击率，否则很难打出理想的伤害。如果觉得一回合不容易将BOSS拿下，那么可以使用主角的技能"デイドリーム"，这样我方就可以连续行动两个回合，干掉BOSS就不是难事了。



最终防卫ライン

难度	★★★★★★★
开启条件	初始
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

◀ **战法要点** ▶

需要开启的大门将地图隔成了左右两块区域，右侧区域的杂兵不值一提，左侧区域有三只アルバリス・フィニス，不过只要不同时面对2只以上的围攻就不惧威胁性，如果队伍中有アギト且学会了技能"フレンドコール"的话，可以利用无视地形的移动前往其中一只アルバリス・フィニス的背后，并将所有队员传送到自己身边，轻松实现秒杀。



因果の螺旋

难度	★★★★★★★★
开启条件	初始
胜利条件	讨伐ベルグランデ
败北条件	我方全灭
S评价条件	5回合内过关

◀ **战法要点** ▶

如果队伍中保留了アギト，那这一关就非常简单，直接让其移动到ベルグランデ后使用技能"フレンドコール"，然后其他队员2～3次强攻就能将目标敌人打倒，实现一回合结束战斗，可利用此方法不断完成这个任务刷能量点刷经验。如果按正常路线打就得绕个大圈子，并且途中有不少敌人拦路，行进时要算好与敌人的距离。



可能性の怪物

难度	★★★★★★★★
开启条件	完成“最终防卫ライン”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	5回合内过关

战法要点

本关没有捷径可走，途中杂兵的位置比较集中，用范围技能可快速解决，剩余的三架大型机甲依旧用围杀的方法来对付。

记忆の差分・更新

难度	★★★★★★★★
开启条件	二周目后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	2回合内过关

战法要点

敌人数量虽然很多，不过位置都非常集中，几次大范围技能下来就能清屏，最后剩下的一架大型机甲就算能力再强也翻不起半点浪花，第二回合围攻秒掉即可。

通关后

读取通关存档可从头开始游戏，初始教程消失，所有系统均在初期开放，每阶层会出现的叛徒也会发生变化。继承前一周目的要素仅为技能点数，不过仅凭这一项也足够玩家横行战场了。部分任务需要二周目才会出现，全角色信赖度最少也要二周目才能达成，因此多周目是很有必要的，中途的剧情可按START键快进。



虽然游戏设置了丰富的技能，不过个人能力总体偏强，再加上援护攻击的设定过于强力，导致大部分角色学会几个关键技能后就能逆天秒敌，大大降低了游戏的战略性。找叛徒的系统初玩还挺有意思，不过到多周目时就有明显的拖节奏的感觉，好在通关时间并不算长，还算可以接受。不过PSV版卡顿和掉帧现象比较严重，笔者甚至每周目都出现过游戏卡死的情况，希望官方能及早出补丁进行修正。



文 库玛　美编 Juxi

和前作一样，本作在主线通关后还有许多隐藏要素和支线任务的内容供玩家探索。除了有前作的“无限地狱（ムゲン地狱）”外，还增加了一个全新的隐藏迷宫“阿弥陀极乐（アミダ极乐）”，其中的BOSS都有着不低的难度。而支线任务的完成不仅可以获得经验值、金钱和道具的奖励，还可以让主人公与特别的妖怪成为朋友，某些支线任务的剧情也是恶搞梗十足。因此通关后一边做支线任务，一边攻克隐藏的迷宫会让玩家更加深入到这个光怪陆离的妖怪世界。

研究中心 Research Center

支线任务

3DS	妖怪手表 2 元祖・本家	角色扮演	RPG
	妖怪ウォッチ2 元祖・本家		
	Level–5	日版	2014年7月10日
	1人　4968日元	对应邂逅通信/无意识通信	
	相关攻略：Vol.224		

游戏中的支线任务分为“委托（たのみごと）”和“帮忙（おてつだい）”。委托的形式多种多样，后文会为大家带来达成委托的详细攻略，而帮忙则基本分为“买来XX物品X个”、“捕获XX妖怪X只”和“消灭（退治）XX妖怪X只”这三种形式，玩家参照NPC所给出的提示完成帮忙任务即可，在此就不赘述了。委托只能完成一次，完成50个以及所有的委托后可以分别获得两个奖杯；帮忙获得的经验值和金钱虽然较少但可以多次完成，因此玩家可以在有需要的时候反复完成帮忙任务来获得奖励。

注：后文中的委托任务全部按照接任务的地点区分。



樱花住宅区（さくら住宅街）

委托名称： コンビニお客さんを
委托等级： Lv2
委托地点： ヨロズマ－ト さんかく通り店
委托内容： 平时没有客人来店里，营业额也是连锁店中的最后一名，店员希望这个问题能得到解决。

攻略： 出便利店后用妖怪手表搜索门口附近可找到谜之告示牌，输入答案“ひもじい”后回到家中的厨房，用妖怪手表调查冰箱前面可发现ひも爷。给ひも爷一个うめおにぎり后可以成为朋友，再来到便利店门口调查妖怪之圈（妖怪のサ－クル）就可以召唤ひも爷，剧情动画结束后与店员对话即可完成委托。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： テツペイようかいバッド认めナイよ
委托等级： Lv2
委托地点： さくら第一小学
委托内容： ダニエル与テツペイ为球究竟进了还是没进起了争执，ダニエル发现テツペイ的举止有些不同寻常。

攻略： 用妖怪手表调查球门下侧，找到认MEN后会进入战斗，战胜它后再与テツペイ对话。

Tips　妖怪喜欢的食物类型分别为肉类（にく）、蔬菜（やさい）、鱼（ぎょかい）、果汁（ジュ－ス）、牛奶（ぎゅうにゅう）、饭团（おにぎり）、寿司（おすし）、面包（パン）、汉堡（ハンバ－ガ－）、糖果点心（だがし）、甜点（スイ－ツ）、薯片（スナック）、中华料理（ちゅうか）、咖喱（カレ－）、荞麦面（そば）、拉面（ラ－メン）、关东煮（おでん）和巧克力棒（チョコボ－）。

委托名称： 公式おじさんの公式ルール
委托等级： Lv6
委托地点： 樱町公民馆
委托内容： 听取公式おじさん关于公式バトル的教学。

攻略： 听完公式おじさん的说明后可获得对战（たいせん）程序。按 X 键进入菜单，选择“たいせん”，再选择“公式メダルセット”，将想要加入通信对战的妖怪进行登录，登录完成后与公式おじさん对话。选择“それ试したい”可以进入战斗，战斗获胜后即可完成委托。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： トレジャーハンター
委托等级： Lv6
委托地点： さくら第一小学校
委托内容： 和小伙伴们一起跟随宝藏地图寻宝。

攻略： 入手地图后前往おおもり山の登山道，在地图标示处调查会发现びしょびしょの地图；然后前往おおもり山の顶上，调查地图标示处的花坛会发现しわくちゃの地图；再进入右下侧的ジャンボスライダー中，在场景右侧的男厕所中调查会发现アヒルのおまる和シミつきの地图；最后坐上场景左侧的滑梯，在三个 NPC 所在的平台处下滑梯调查提示场所即可发现宝藏。

委托名称： ジバニャンの秘密
委托等级： Lv21
委托地点： 天野家 1 楼
委托内容： 找到离家出走的地缚猫。

攻略： 与私语者（ウィスパー）对话，接受寻找地缚猫的关键委托，接受委托后再与私语者对话一次。出家门后，往场景下方走，与コマ对话后去パン屋。在パン屋门口与ツチノコ对话，然后去场景左上方的河边与じんめん犬对话，最后前往河川敷。

被卷入キン和ギン缔造的空间后，下楼与エミちゃん对话，选择“ニャン”。第二天下楼再与エミちゃん对话，选择“ニャン”，观看完剧情事动画即可达成委托。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： 忘れ物を追いかけて
委托等级： Lv21
委托地点： 天野家 2 楼
委托内容： 帮爸爸找到忘在电车上的重要文件。

攻略： 进入团々坂的こひなた车站与工作人员对话，然后去さくらぎ站，与工作人员对话后再坐电车前往福の宫，与福の宫的站台工作人员对话。接着前往白天的樱花中央市的ビジネスガーデン七楼找爸爸，事前最好先去ナギサキ的海边の洞穴与おもいだスッポン成为朋友。与爸爸对话并召唤出おもいだスッポン后前往自行车屋可找到文件，将文件交给爸爸即可。

委托名称： トレジャーハンター-2
委托等级： Lv22
委托地点： さくら第一小学校 操场
委托内容： 和小伙伴们一起继续跟随宝藏地图寻宝。

攻略： 进入大森山（おおもり山）的废トンネル后会发生剧情动画，进入隧道后与头上有图标的 NPC 对话，打开ももの查看最新的地图会有三个地点提示。从右侧的路来到第一个矿车前用妖怪手表搜索矿车前会发现妖怪クロがねセンボン，将其打败后矿车即可使用，坐上矿车按导航走到隧道深处会发现上锁的房间并触发剧情，来到宝藏地图上最左侧画叉的地方，从 NPC 右后方的隐藏道路来到中间画叉的场景，调查中间的发光物体可找到钥匙、使用钥匙打开上锁的房间，与あおべえあかべえ战斗获胜后出隧道会发生剧情动画，跟随导航来到废屋前，在 NPC 身后用妖怪手表搜索会发现ぶんぶん鸟，将其击败后即可完成委托。

委托名称： C-1 グランプリ
委托等级： Lv23
委托地点： さくら第一小学
委托内容： 与同学进行自行车竞速比赛。

攻略： 在比赛中获得第一名。

注：必须在白天，且天气为晴天时才能触发该委托。

委托名称： 超・おにごっこ
委托等级： Lv23
委托地点： さくら第一小学 2 楼
委托内容： 参加おにごっこ的游戏。

攻略： 在 3 分钟内找到 20 个人。

委托名称： 长电话の相手は谁?
委托等级： Lv26
委托地点： 天野家 1 楼
委托内容： 妈妈已经在电话上和别人聊了 3 个多小时，爸爸希望主人公让妈妈停下打电话给家人做晚餐。

攻略： 与妈妈对话三次后去文花（フミちゃん）家，在文花妈妈左侧可发现ナガバナ，与其对话后会被卷入战斗，获胜后返回家中与妈妈对话，完成晚餐迷你游戏后即可完成委托。



委托名称：トレジャ－ハンタ－3
委托等级：Lv35
委托地点：さくら第一小学校 操场
委托内容：再度结成寻宝队，和小伙伴们一起跟随宝藏地图寻宝。

攻略：来到教学楼左侧与ダニエル对话，对话后ダニエル成为同伴；进入教学楼中，在屋顶可以找到マモル，对话后寻宝队再次结成。

进入废トンネル后会发生剧情动画，乘坐右侧的矿车，下车后走上场景中间的木桥，拉动木桥旁的扳手坐上矿车，下车后向场景上方走，在尽头的右上方有一条隐藏的路，通过后再往场景下方的方向走，调查被岩石堵住的地方附近会发现谜之告示牌，输入ほりゅう后，再去樱花中央市（さくら中央シティ）的车下、垃圾桶或自动贩卖机下寻找ホリュウ与其成为朋友。将ホリュウ带到谜之告示牌处并将其从妖怪之圈中召唤出来，过两三天再来到此处会发现堵塞道路的岩石都消失不见了。坐矿车继续前行，来到场景中间后切换上行矿车左侧的机关，在上方场景中间的宝箱中可以得到亲方の油，原路返回使用亲方の油切换场景下方的机关然后坐上下行的矿车。在大岩石的左侧用妖怪手表调查会发现谜之告示牌，输入ろぼにゃん，召唤出ロボニャン（在"发见！未确认飞行妖怪"委托中会成为朋友，本家版中还可以在"未来からの使者たち"任务中与其成为朋友）打开前方道路后继续前行会触发剧情动画。一路左行进入瀑布后方的洞穴，调查神坛会出现だいだらぼっち，将其击败后会成为朋友并在剧情动画后完成任务委托。

委托名称：稻荷神社のおキツネさま
委托等级：Lv65
委托地点：さくら第一小学校 2 楼 理科室
委托内容：帮理科老师的粉丝们调查他的爱好。

攻略：在教学楼一楼入口与男生对话，然后上三楼，在场景上方的休息区与女生对话。前往六十年前的樱町，在"お稲荷さん通り"与小女孩对话。返回学校向委托人汇报。晚上前往学校屋顶可以与キュウビ对战，获胜后即可完成委托。此后每天可与キュウビ战斗一次，有一定几率成为朋友。

注：通关后解锁任务，《本家》版本限定任务。

大森山（おおもり山）

委托名称：セミのプロフェッショナル
委托等级：Lv2
委托地点：お参り山道
委托内容：大叔说自己的孩子一直想要一只很大的蝉，因此他想将其作为生日礼物送给自己的孩子。

攻略：在附近的树上找アブラゼミ，捉到后将其交给大叔。

注：主线剧情关键委托。

委托名称：神社で部品をさがせ！
委托等级：Lv14
委托地点：おおもり神社
委托内容：帮コマじろう找到哥哥写来的信。

攻略：返回六十年前去花道商店街，进入花道商店街中的お稲荷通り，调查提示处会得到信，再回到コマじろう处将信交给它。

注：主线剧情关键委托。

委托名称：おおもり神社の神隐し
委托等级：Lv17
委托地点：おおもり神社
委托内容：调查神社附近有人突然消失的神隐事件。

攻略：在神社下方的石阶附近，调查妖怪雷达有粉色反应的地方会发现云外镜。进入云外镜后会来到祭典，在おおもり神社前用妖怪手表调查右侧会发现どんちゃん，打败它后即可完成委托。此后每天与どんちゃん战斗一次，有一定几率成为朋友。

委托名称：おおもり山のヌシ
委托等级：Lv25
委托地点：お参り山道
委托内容：捉到ヒグラシ★

攻略：在大森山将捉到的ヒグラシ★给委托人，一周后（游戏中的时间）再与 NPC 对话，对话完后用妖怪手表搜索 NPC 附近会发现ヒグラシまる，与其对话可成为朋友并完成委托。

委托名称：金のこけし 银のこけし
委托等级：Lv27
委托地点：おおもり山顶
委托内容：帮委托人验证どんこ池的谣言。

攻略：在山神泷投入铁のこけし，然后连续选择两次"いいえ"，最后选择"はい"会出现つられたろう丸，将其战胜后即可完成委托。此后一天可以与"つられたろう丸"战斗一次，有一定几率成为朋友。

注：《本家》版本限定任务。

委托名称：妖魔界 再び
委托等级：Lv50
委托地点：神木入口
委托内容：找到妖怪们起争执的原因。

攻略：在はらぺこ峠与のっぺら坊和一つ目小僧战斗；在うそつき山与 USO 和りもこんかくし战斗；在あらくれ街道与肉くいおとこ和 KANTETSU 战斗，然后来到大王の前与黄泉ゲンスイ对话，对话后进入门中与ヒライ神、激ドラゴン和ムカムカデ战斗获胜后会获得カレ－パン，最后再与黄泉ゲンスイ对话即可解决委托。此后一天可以与黄泉ゲンスイ战斗一次，有一定几率成为朋友。

注：通关后解锁任务。

委托名称： 灾厄の真相
委托等级： Lv65
委托地点： おおもり神社
委托内容： 帮マオくん调查梦境中出现的场所。

攻略： 进入无限地狱并打败第八层的 BOSS どんどろ，会得到とすどんどろの素。前往平釜平原的守り镜前将とすどんどろの素放入锅中，与出现的どんどろ成为朋友后即可完成委托。

注：通关后解锁任务。

团团坡道（团々坂）

委托名称： アレ买ったからうち来る？
委托等级： Lv4
委托地点： こひなた站前通り
委托内容： 和千治（カンチ）一起玩游戏。

攻略： 晚上 6 点以后去千治家，在千治的房间中会触发剧情。用妖怪手表在床上可以发现りもこんかくし，与其战斗获得胜利后会继续发生剧情，再次用妖怪手表调查书桌旁会发现でんぱく小僧，将其打败后在柜子前会找到ジミ－，获胜后即可完成委托。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： ガチコ－ン！ と合成だ！
委托等级： Lv6
委托地点： 正天寺
委托内容： 合成妖怪。

攻略： 去ひみつの抜け道找到かたのり小僧，用驮果子与其成为朋友，驮果子可在团团坡的かわしま商店中购得。与かたのり小僧成为朋友后回到正天寺，从住持那里得到亲方ダンベル即可完成委托。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： C ランクへの挑战
委托等级： Lv14
委托地点： 时计のチョウシ堂
委托内容： 打败竹林のおんぼろ屋敷中的カブトさん、わらえ姊和おにぎり侍这三只妖怪。

攻略： 在“竹林のおんぼろ屋敷”打败这三只妖怪后向钟表调子堂的店主汇报即可。

委托名称： 诞生！ク－マ假面
委托等级： Lv8
委托地点： 熊岛家 3 楼
委托内容： 帮熊岛（クマ）一起制作假面套装。

攻略： 去フラワ－ロ－ド的カリスマスタイル与店主对话后会入手ゴツいベルト，将其交给熊岛后晚上去跑腿巷（おつかい横丁）的もつけもん，与店主对话后上二楼调查刀会得到なまくらガタナ。白天将其交给熊岛后召唤出ちからモチ（ちからモチ可在晚上的さくら第一小学校 2 楼找到，喜欢的食物是饭团），剧情动画后前往おおもり山的山顶，从展望台的望远镜调查右侧熊岛家附近会触发剧情动画，之后再前往熊岛家与熊岛对话就可以完成委托。

委托名称： 超速スピ－ド！ ク－マ假面
委托等级： Lv17
委托地点： 熊岛家 3 楼
委托内容： 与熊岛一起完成速度的修行。

攻略： 去樱花运动俱乐部（さくらスポ－ツクラブ）的 2 楼与熊岛对话，召唤出ばくそく（ばくそく可以在微风山丘的车下找到，喜欢的食物是咖喱）后在樱花运动俱乐部外与千治对话，然后再在鱼屋前的十字路口和パン屋分别与 NPC 进行对话，前往大森山的山顶的展望台调查提示处。最后返回熊岛家与熊岛对话。

注 需先完成“诞生！ ク－マ假面”并解锁樱花运动俱乐部。

委托名称： いきもの系のキモだめし
委托等级： Lv17
委托地点： かわじま商店门口
委托内容： 晚上去“竹林のおんぼろ屋敷”开试胆大会。

攻略： 晚上在竹林のおんぼろ屋敷入口与ミカちゃん对话，进入竹林のおんぼろ屋敷中后会发生剧情动画并得到“屋敷のカギ 里口”，上天花板，在天花板右下方的宝箱里会得到“屋敷のカギ 小”。出竹林のおんぼろ屋敷，在左侧上锁的地方使用“屋敷のカギ 里口”，进入最里面的门会触发剧情。从楼梯上天花板，再从天花板场景中间的楼梯下到屋内，在竹林のおんぼろ屋敷入口左侧房间的宝箱中会发现“屋敷のカギ 大”。得到这两把钥匙后可打开屋外左侧的小屋。调查小屋最深处的屏风，会发现隐藏道路，进入后调查场景的左上方会发现つづらチュン太夫，将其击败后即可完成委托。

BOSS 打法要点： 打つづらチュン太夫的要点是先用集中攻击锁定其弱点，并尽量放必杀。他身旁的两个箱子在受到一定攻击后会合上，此时无论如何攻击 BOSS，它都不会死血。玩家需要瞄准一个箱子进行攻击，如果攻击错了箱子显示“はずれ”的话己方妖怪会集体死血，猜对箱子显示“当たり”的话则会集体回血。

注：需先完成“いきもの系のヒミツ基地”任务。

委托名称： B ランクへの挑战
委托等级： Lv22
委托地点： 时计のチョウシ堂
委托内容： 打败ミチクサメ、しょうブシ和のらりくらり。

攻略： 去ナギサキ的里の作业场打败ミチクサメ、然后去海边の洞穴打败しょうブシ和のらりくらり。

委托名称：汤けむり友情ものがたり
委托触发条件：在澡堂前用妖怪手表调查会发现谜之告示牌，输入“あらいましょう”，并将あらいましょう召唤出来（かたづ家来在 Lv.19 进化后会变为あらいましょう），过了一晚之后再与门口召唤出来的“あらい魔将”对话即可触发委托。
委托等级：Lv25
委托地点：さくらの汤
委托内容：帮“あらい魔将”解决在澡堂里捣乱的妖怪。

攻略：晚上进入澡堂调查圆形的水池会出现のぼせトンマン，将其战胜后与澡堂 1 楼的老爷爷对话，并前往福北病院。在病院 2 楼的房间中与老爷爷对话，会得到おてせい手ぬぐい。返回澡堂与のぼせトンマン对话后会与其成为朋友，向あらい魔将汇报后完成委托。

BOSS 打法要点：のぼせトンマン多用手上的木桶或投掷肥皂进行攻击，并且 BOSS 往地上坐的地震波会让我方所有上场的妖怪掉血。BOSS 的弱点部位是头部和肚脐，其每次只能顾及到一个弱点部位，此时就要见缝插针瞄准没被挡住的弱点进行集中攻击，累积一定攻击后 BOSS 会把两个弱点都暴露出来，此时就尽量放必杀吧。当 BOSS 消耗三分之一左右的血时就会通身变红，然后使用伤害力十分巨大的必杀技——ビバ！ゆでがり。此时 BOSS 不仅不容易被妖术附身，还会利用手上的木桶掩盖头部和肚脐这两处弱点，玩家可以利用此时进行回复或驱散附身状态等，这个阶段过去后再继续进行集中攻击或放必杀。

委托名称：究极！ク－マ假面 完结编
委托等级：Lv29
委托地点：熊岛家 3 楼
委托内容：解决千治与熊岛因假面战士的问题而起的争执。

攻略：跟随导航来到六十年前的樱町，与 NPC 对话可得到ヒ－ロ－の看板，返回熊岛家中将其交给熊岛。然后去现代的毛马本村（ケマモト村）キウチ山的かわせみ溪谷，与びんボ－イ成为朋友并将其培养到 Lv28 进化为お金ナイダ－，然后在熊岛面前将其召唤出来，接着在熊岛家外、自行车屋以及自行车屋右侧与 NPC 对话，去大森山山顶的展望台调查提示地点，最后返回熊岛家与熊岛对话。

注：需先完成“超速スピ－ド！クｰマ假面”。

委托名称：A ランクへの挑战
委托等级：Lv32
委托地点：时计のチョウシ堂
委托内容：打倒ヨミテング、さとりちゃん和ゴリだるま。

攻略：去跑腿巷的かげむら病院打倒ヨミテング、さとりちゃん和ゴリだるま，回钟表调子堂汇报即可。

委托名称：鸟饲さんの奇妙な日常
委托等级：Lv48
委托地点：鸟饲家
委托内容：听对人生绝望的鸟饲讲过去的事。

攻略：每天来鸟饲家听鸟饲讲故事。连续听三天后调查鸟饲身旁的书架会发现隐藏房间，进入房间后用妖怪手表调查鸟笼会发现死神鸟，将其击败后出房间与鸟饲对话即可。

委托名称：S ランクへの挑战
委托等级：Lv50
委托地点：时计のチョウシ堂
委托内容：完成时计の超视堂店主的委托。

攻略：去六十年前的樱町与“时计の超视堂”的店主对话，然后去毛马本村的棚田の迹地打败えんらえんら、在キウチ山的正面岩打败ふさふさん、然后击败樱町中井户通り的から伞魔神，返回“时计の超视堂”向店主汇报后，再回到现代与钟表调子堂的店主对话即可完成委托。

注：通关后解锁任务。

樱花中央市（さくら中央シティ）

委托名称：みんな大好きニャ－KB
委托等级：Lv11
委托地点：はるこい学习塾
委托内容：帮委托人拿到ニャ－KB 的签名。

攻略：去ピコピコランド调查入口右侧的游戏机，然后去大森山与ぜっこう蝶成为朋友，返回ピコピコランド将其召唤出来即可获得ニャ－KB 的签名，返回委托人处向其报告即可。

委托名称：アイドルウォ－ズ！
委托等级：Lv11
委托地点：樱中央站
委托内容：帮想要成为偶像的メグちゃん加油助威。

攻略：会发生剧情动画，跟随导航来到饮食店（いんしょくてん）前与メグちゃん对话，然后晚上来到饮食店的ほろよい前与メグちゃん再次对话即可完成委托。

委托名称：あの子にまた会いたいんだ
委托等级：Lv29
委托地点：站前广场
委托内容：帮千治找到让他一见钟情的梦中情人。

攻略：找来カラカラさん、つらがわり和びきゃく。カラカラさん需要使用しゃれこ妇人和モテモ天进行合成；つらがわり可在樱花住宅街找到，喜欢的食物是甜点；びきゃく可在团团坂道找到，喜欢的食物是甜点。将它们集齐后前往樱花第一小学的 3 楼图书馆，剧情后再前往站前广场触发剧情即可完成任务。

注：需先完成“オシャレになりすぎて”的任务。

委托名称： 心灵研究部と咒われた病院
委托等级： Lv33
委托地点： 潮风游步道
委托内容： 调查晚上的かげむら病院。

攻略： 晚上进入かげむら病院与前田さん对话，将ヨミテング击败后跟随导航来到左侧的房间中与前田さん对话。上2楼后击败まてんし，来到2楼场景最下方的阳台与前田さん对话，爬上藤条与前田さん对话后爬过房间中的洞，战胜さとりちゃん后会获得なぞのハンドル，向前田さん汇报后返回1楼之前进入过的房间，将なぞのハンドル放入机器中。进入出现的隐藏房间，剧情动画后击败モテアマス，最后在房间外向前田さん汇报即可。

BOSS打法要点： 先使用集中攻击打掉BOSS手中的两个灯笼，不然BOSS受到的伤害会非常小，并且BOSS还会有着较高的攻击力。灯笼打掉后会给BOSS造成伤害，但画面会变暗，己方妖怪的攻击会比较容易出现失误，此时使用集中攻击对准BOSS再同时释放必杀会取得比较好的杀伤效果。BOSS释放的必杀技“一二三死业烈拳”的杀伤力较大，因此BOSS蓄力时最好尽快使用必杀将其打断。

注：需先完成“心灵研究部と学校の怪谈”。

跑腿巷（おつかい横丁）

委托名称： オシャレになりたくて
委托等级： Lv8
委托地点： つまみぐい小道
委托内容： 和マイちゃん一起帮しおりちゃん完成大改造计划。

攻略： 去商店街的どっこい书店，在店中与マイちゃん对话，然后在商店街的カリスマスタイル服装店门口再与マイちゃん对话。之后去そよ风ヒルズ找到しゃれこ妇人（其喜欢的食物是甜点）并与其成为朋友，回到商店街与しおりちゃん对话，剧情动画后战胜しゃれこ妇人即可完成委托。

委托名称： ねらわれたおにぎり侍
委托等级： Lv11
委托地点： つまみぐい小道
委托内容： 从商店街的细道进入地下水道的附近区域貌似潜伏着恐怖的妖怪。

攻略： 从商店街的细道进入地下水道后与ひも爷对话，在万事便利店（ヨロズマ－ト）买来20个梅子饭团（うめおにぎり）后交给它。去地下水道中与おにぎり侍对话会触发剧情，之后将おにぎり侍加入队伍培养到31级后其会进化为烧きおにぎり，最后带着烧きおにぎり来到该场景会触发剧情动画，与くいい爷对战获胜即可。

注：《本家》版本限定任务。

委托名称： Y级グルメグランプリ
委托等级： Lv11
委托地点： がまぐちストリ－ト
委托内容： 帮想要瘦身的ノリちゃん打听Y级グルメ比赛的情报。

攻略： 去商店街的太阳轩、アカンベ－カリ－面包店和樱花中央市的カレ－ハウスナマステ咖喱店分别与店主对话，并返回向ノリちゃん汇报。等晚上7点以后前往サクラビジネスガ－デン，与ノリちゃん对话后触发剧情动画，观看完剧情动画后即可完成委托。

委托名称： おとなのかいだん
委托等级： Lv20
委托地点： サンライズ通り
委托内容： 为憧憬成为大人的女孩子带来一瓶ぜつぴん牛乳。

攻略： 将ぜつぴん牛乳交给NPC后第二天（游戏中的时间）再与其对话，将“に～がい汉方”交给她，第三天后再与其对话将“いやしの天使ちゃん”给她，第四天与其对话会发现小女孩已经变成了老婆婆，此时用妖怪手表调查其后方会发现しわくちゃん，将其击败后与小女孩对话即可完成委托。

委托名称： ウソをホントに
委托等级： Lv19
委托地点： あんのん团地
委托内容： 确认テッペイ是否有珍稀卡片。

攻略： 在商店街的玩具店前与テッペイ对话，用妖怪手表调查小梅食堂前会发现口だけおんな，与其战斗获胜后再与テッペイ对话会触发剧情动画。与しょうブシ（しょうブシ在海边的洞穴，喜欢的食物是鱼）成为朋友后将其带到テッペイ面前，剧情动画后前往商店街の细道与テッペイ对话，调查其附近的垃圾桶会得到卡片，回到店中选择“わたす”将其交给テッペイ后前往あんのん团地触发剧情即可完成委托。

注：要触发此任务必须解锁樱花运动俱乐部。

委托名称： いきもの系の最后の恋バナ
委托等级： Lv20
委托地点： たそがれ通り
委托内容： 找到タク和ケンジ询问他们为何要回避ミカちゃん。

攻略： 在ひょうたん池博物馆和团团坂道的车站分别与タク和ケンジ对话，返回跑腿巷向ミカちゃん报告。第二天来到跑腿巷再次与ミカちゃん对话。晚上去樱花中央市的さざなみ公园，剧情动画后用妖怪手表调查ミカちゃん身旁会发现ドキ土器，将其打败后再与タク和ケンジ对话即可完成委托。

委托名称：やぶられた结界
委托等级：Lv27
委托地点：がまぐちストレ－ト
委托内容：调查晚上校园中的铜像。

攻略：晚上前往さくら第一小学校，调查校园中的铜像会出现ミツマタノヅチ，此后每天可与其对战一次，有一定几率成为朋友。

注：《元祖》版本限定任务。

委托名称：心灵研究部と幻の巨人
委托等级：Lv36
委托地点：どっこい书店
委托内容：确认晚上在樱花运动俱乐部出现巨人的传言。

攻略：晚上前往樱花运动俱乐部，与前田さん对话后去2楼，在左侧房间再与前田さん对话后前往3楼。在3楼连续与前田さん对话会触发剧情动画，一行人会被带到工事现场3楼，行至场景左侧会触发剧情，战胜トオセンボン后来到场景下方，沿着外围走廊继续前行，在丘比（キュッビ－）处存档后进入旁边的房间会开始与BOSS——おぼろ入道的战斗，将其战胜后即可完成委托。

BOSS打法要点：おぼろ入道的弱点是眼睛和头部。只要对其眼睛进行持续攻击并累积一定的伤害后，BOSS就会在一段时间内无法睁开眼睛，其攻击招式就会发生大量失误以致无法命中。此时可以把攻击集中到头部，并用必杀来进行反击了。一段时间后おほろ入道会恢复原状，此时只要重复之前的步骤，反复几次即可将其击败。

注：要触发此任务必须解锁樱花运动俱乐部并完成委托“心灵研究部と呪われた病院“。

委托名称：チ－ム・カゲムラの荣光
委托等级：Lv46
委托地点：かげむら病院1楼 手术室
委托内容：查看样子奇怪的“やぶれやぶれ院长”并帮它找到6页日记。

攻略：与“やぶれやぶれ院长”对话后，在一楼受付处可找到“やぶれやぶれ院长の日记①”；在一楼左侧房间中可找到“やぶれやぶれ院长の日记②”；在二楼左下方的房间中调查发亮的物体会发现“やぶれやぶれ院长の日记③”；出医院从大楼左侧的爬山虎爬上三楼，进入房间可找到“やぶれやぶれ院长の日记④”；地下实验室的走廊上可发现“やぶれやぶれ院长の日记⑤”；地下试验室中右侧的书桌上有“やぶれやぶれ院长の日记⑥”。

找完日记后将其交给やぶれやぶれ院长会进入BOSS战，将其击败后即可完成委托，并解锁场景さくら山站，此后从さくらぎ站乘车即可前往さくら山站。

BOSS打法要点：与此BOSS战斗的要点是一定要确保其身后的架子或柜子上不能出现小红心，不然BOSS会一直回复HP。并且BOSS的附身招式命中率很高，必杀技“おだい死に”的伤害力也较大，所以此关BOSS战很容易让人陷入手忙脚乱的状态。在这里玩家务必要保持一个稳定的节奏。比如集中攻击其胸前有心形图案的地方，击破一个小红心就回复一次我方妖怪的HP或做一次驱散。如果在其回血进行时小红心被击破的话，BOSS会倒地一段时间而无法进行攻击，此时玩家就可用必杀技全力进攻。

注：需完成“心灵研究部と幻の巨人”。

委托名称：あばれ大蛇とエンマ样
委托等级：Lv65
委托地点：どっこい书店
委托内容：帮委托人了解书的后续。

攻略：前往正天寺与角色对话，然后前往妖魔界えつけん回廊的第贰の门与妖怪对话。晚上前往大森山的山顶，与オロチ对话后会进入战斗，此后每天可与オロチ战斗一次，有一定几率成为朋友。

注：《元祖》版本限定任务，必须主线通关才能解锁委托。

微风山丘（そよ风ヒルズ）

委托名称：いきもの系のヒミツ基地
委托等级：Lv6
委托地点：えびす台
委托内容：与小伙伴一起创建秘密基地。

攻略：从微风山丘河边左上方进入地下水道，到秘密基地后会发生剧情动画，之后分别带来五个チョコボ－、10圆ガム和ねりあめ；与ミカちゃん对话后再准备ヨカコ－ラ、牛乳和妖绿茶各三瓶；最后准备《习得！カラテ讲座》、《サポ－トライフ7月号》和《いやしの天使ちゃん》各一本，剧情动画后即可完成委托。

委托名称：大门教授と不思议な扉
委托等级：Lv7
委托地点：ひょうたん池博物馆
委托内容：协助きまぐれゲ－ト的研究。

攻略：来到博物馆正面入口右侧的墙壁处，用妖怪手表调查墙壁会出现きまぐれゲ－ト，进入后与房间中的两只妖怪战斗并取得两场胜利，完成战斗后调查地上出现的宝玉后走出房间，回到资料保管室后将ゲ－トボ－ル交给大门教授。

注：主线剧情关键委托。

委托名称：心灵研究部と学校の怪谈
委托等级：Lv19
委托地点：ひょうたん池公园
委托内容：调查晚上在学校发生的奇异现象。

攻略： 晚上来到学校教学楼右侧与前田さん对话，剧情动画后前往 1 楼左侧的保健室，与保健室中的前田さん对话，来到体重计前会触发剧情动画，动画后与前田さん对话。从左侧楼梯上 2 楼，来到最右侧的理科教室。与前田さん对话后调查教室后方的人体模型，再向前田さん汇报。继续前往 3 楼左侧的音乐教室，与前田さん对话后调查教室后方的画像，向前田さん汇报后前往 1 楼的女厕所，与 BOSS 鬼くももん的战斗获胜后用妖怪手表调查窗子附近会发现花子さん，与其对话后解决委托。

BOSS 打法要点： 瞄准 BOSS 的四肢进行集中攻击，等其四肢都被绿色的液体包围后会从天花板上掉下，此时对准其腹部进行集中攻击，并积极释放必杀技，BOSS 就会开始大量掉血。

委托名称： プレミアついてるんだよね
委托等级： Lv24
委托地点： ひょうたん池博物馆 1 楼
委托内容： 为千治带来 60 年前的玩具。

攻略： 去 60 年前的樱町，在花道商店街的玩具店前与 NPC 对话，用バリうまスナック可以换来レトロでキレイなおもちゃ。返回ひょうたん博物馆与千治对话，前往 60 年前的ケマモト村，调查外婆家的佛坛并将玩具藏在这里。再返回现代的外婆家拿出玩具，去千治的家中将レトロでキレイなおもちゃ交给千治即可。

委托名称： 未来からの使者たち
委托等级： Lv28
委托地点： リリイガ－デン
委托内容： 帮ロボニャン找来提供电力的妖怪。

攻略： 去大森山的废トンネル与雷藏成为朋友，将其培养到 Lv29 以后雷藏就会进化为ヒライ神，然后将ヒライ神带至ロボニャン处，剧情动画后去往跑腿巷的コインランドリ－、樱花中央市的樱花商业花园大楼（さくらビジネスガ－デン）的第 13 楼（楼层解锁方法请参考后文的“其他隐藏要素”内容）和樱町地下水道（从团团坡道的“ないしょの横道”进入较近）分别触发剧情，返回微风山丘的地下停车场会继续触发剧情，选择右上对话里有“最初”关键词的ロボニャン即可成为朋友，之后会强制进入与其他三只ロボニャン的战斗，将它们战胜后即可完成委托。

注：《本家》版本限定任务。

委托名称： 大门教授と恶魔の铠
委托等级： Lv30
委托地点： ひょうたん池博物馆 资料保管库
委托内容： 帮大门教授调查晚上博物馆中的可疑现象。

攻略： 先去 1 楼左侧的展厅调查有粉色反应的地方会出现モノマネキン，将其击败后与 1 楼右侧展厅的教授对话。上 2 楼在右侧展厅的大手右侧调查会发现おもいだスッポン，战斗获胜后在 2 楼左侧展厅与博士对话，返回资料保管室调查有妖气反应处会发现“亡灵武者”。击败“亡灵武者”即可解决委托。

BOSS 打法要点： 先对准 BOSS 的胸前进行集中攻击，等伤害累积到一定程度其胸前的铠甲会破掉，然后集中攻击铠甲中的老鼠并积极释放必杀技，BOSS 就会开始掉血。铠甲过一段时间会恢复，此时重复前文的步骤即可，反复几次即可将其击败。

注：晚上限定委托。

委托名称： 博物馆は大ピンチ?
委托等级： Lv30
委托地点： ひょうたん池博物馆 1 楼
委托内容： 博物馆展品不足，馆长希望能有人帮忙收集参展的物品。

攻略： 去博物馆的 1 楼和 2 楼西侧的展示室参观特别展可调查到缺失的展品，将所有的展品收集齐后即可完成委托。



◀「ロックスタ－の衣装」的入手位置。

展品名称	入手方法
アヒルのおまる	完成“トレジャ－ハンタ－ズ”的委托
ヨカコ－ラの瓶	与樱町团团坂道かわしま商店前的女子对话
ロックスタ－の衣装	调查樱町小学校南面住家的宝箱
大女优の衣装	完成“オシャレになりすぎて”的委托
白黑アニメのフィルム	在樱町的さくらシアタ－前与动画导演对话
怪兽映画のポスタ－	在樱町车站用于存档和回复的丘比右侧，与ポスタ－お姉さん对话后获得
ヒ－ロ－の看板	完成“究极！ク－マ假面 完结编”的委托
カメカメラの人形	完成“プレミアついてるんだよね”的委托
カレ－の看板	晚上与樱花中央市咖喱店前的店员对话
ラツコちゃん	晚上与もつけもん一楼的大叔对话



▶『白黑アニメのフィルム』的入手位置。



▶『怪兽映画のポスター』的入手位置。

委托名称： 大门教授と最后の次元回廊
委托等级： Lv60
委托地点： ひょうたん池博物馆 资料保管库
委托内容： 解锁门上写有 10、20、30 和 40 的きまぐれド－ア。

攻略： 收集きまぐれゲ－ト中的门玉，满足门上所要求的门玉个数后该门就会被解锁。进入门中并完成每扇门中所要求的任务即可攻略该门，四扇门都解锁后进入最中间的大门击败 BOSS 向教授汇报就可完成委托。

10 门——踢罐子之间（缶けりの间）。先将三个房间中的罐子都踢入目标中。进入最终房间会出现 BOSS：お金ナイダ－，将其击败即可攻克第一扇门。

20 门——信号之间。一边调查信号灯切换信号一边向出口进发，前两个房间都可以顺着路线直接通过，进入第三个房间后先行至最右侧切换信号，然后顺着可通行的道路来到场景左上方向切换信号，然后从下方横着的道路一直前行到右侧离出口较近的平台继续切换信号，出口前的赤鬼会变成青鬼。进入出口房间会遇到“ぎしんあん鬼”，将其击败即可攻克此门。

30 门——滑梯之间（おすべりの间）。顺着滑梯一路前行，注意拿取沿途的宝箱，在出口会遇到“おすべり样”，将其击败即可攻克此门。

40 门——谜题之间（なぞなぞの间）。用妖怪手表调查会在三个房间分别中发现谜之告示牌，依次输入答案“もてもてん”、“せみまる”和“よこどり”，并将妖怪召唤出来即可继续前行，如果手上没有这些妖怪的话在房间中与妖怪战斗也可以与它们成为朋友。在出口处会出现“サンタク老师”，将其击败后即可攻克此门。

四扇门都被攻克后“创造主之间”会开启，进入大门击败 BOSS“ゲ－トキ－パ－”即可。

BOSS 打法要点： 和主线中的台风の目打法一样，玩家需要先对准攻击 BOSS 手上的两个眼睛，将其都消灭后再集中攻击 BOSS 脸上的独眼，期间 BOSS 的攻击招式比较频繁且多为集体攻击，所以要特别注意回复。

毛马本村（ケマモト村）

委托名称： 钓りどころじゃないっす！
委托等级： Lv9
委托地点： ホタルの小道
委托内容： 无论野河童走到哪里都会被モレゾウ缠上。

攻略： 沿着河川向地图下行，调查河川打败三只モレゾウ，完成委托后再与野河童对话可获得钓鱼竿（钓りざお），之后使用钓鱼竿钓得三条フナ并向野河童汇报即可完成委托。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： 真・おにごっこ
委托等级： Lv10
委托地点： 毛马坂
委托内容： 少年邀请主人公加入おにごっこ游戏。

攻略： 在 2 分钟以内找到 16 个人中的 6 个人。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： 秘技！魂へんげの术！
委托等级： Lv10
委托地点： 一德寺
委托内容： 为了完成“魂へんげの术”需要たけのこ。

攻略： たけのこ在入山商店有卖，购入后再次与住持对话即可解决委托。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： とどろけ！狮子まる
委托等级： Lv11
委托地点： キウチ山 かわせみ溪谷
委托内容： 帮助狮子まる进行修行。

攻略： 在どっこい书店购入所需的《习得！カラテ讲座》和《ようじゅつ大百科》并将其交给狮子まる后，狮子まる会与主人公成为朋友。将其培养到 Lv.28 级会成为万尾狮子。与とどろき狮子对话并将其战胜后可完成委托。

注：《元祖》版本限定任务。

委托名称： 最后に一目会いたくて
委托等级： Lv15
委托地点： 毛马坂
委托内容： 老爷爷想再见一次老伴年轻时的样子。

攻略： 回到60年前的花道商店街与老爷爷的老伴サチコ对话后，与モノマネキン成为朋友（モノマネキン在夜晚的さくら第一小学校）。将モノマネキン带来サチコ处，剧情动画后再回到老爷爷处与其对话即可。

委托名称： 发见！から伞お化けさん！
委托等级： Lv16
委托地点： ケマモト村
委托内容： 解除から伞お化けさん的石化。

攻略： 回到现代，来到毛马本村的正面岩就会看到から伞お化け，与其对话后から伞お化け会消失，根据导航来到かわせみ溪谷找到被石化的から伞お化け，触发剧情后から伞お化け就能恢复原状完成委托。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： 发见！ざしきわらし！
委托等级： Lv16
委托地点： ケマモト村
委托内容： 解除ざしきわらし的石化。

攻略： 到外婆家，在房间左侧会看到ざしきわらし，触发剧情后ざしきわらし会恢复原状，与其对话后调查外婆家外面用来烧洗澡水的工烟囱。调查后可获得ガッツ假面メンコ，将其交给ざしきわらし即可。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： 发见！くだん！
委托等级： Lv16
委托地点： ケマモト村
委托内容： 解除くだん的石化。

攻略： 前往一德寺，与寺中的老人对话，然后去さくらEXツリ－。进入EXツリ－中与电梯前的工作人员对话，然后用妖怪手表调查正对电梯右侧的售票处可发现妖怪ホリュウ，打败ホリュウ后与工作人员对话即可乘坐电梯来到高塔的展望台，在展望台上可看到くだん，为其解除石化状态后即可完成委托。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： 发见！河童！
委托等级： Lv17
委托地点： ケマモト村
委托内容： 解除河童的石化。

攻略： 来到ケマモト村场景左上方的瀑布边为河童解除石化状态后会进入强制战斗，战胜河童即可完成委托。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： ご当地妖怪の生きる道
委托等级： Lv18
委托地点： ケマモト站 站前
委托内容： 帮助想要宣传ケマモト村的ケマモン。

攻略： 去EXツリ－，在广场上会看到ケマモン，与其对话后再返回ケマモト站与ケマモン对话，然后用妖怪手表搜索红色自动贩卖机左侧会发现妖怪すねスネ－ク，将其击败后，熊本县的人气吉祥物ケマモン会登场，剧情事件结束后再次前往EXツリ－，与ケマモン对话后就可以成为朋友，并完成委托。

委托名称： 发见！にんぎょ！
委托等级： Lv19
委托地点： ケマモト村
委托内容： 解除にんぎょ的石化。

攻略： 白天进入ケマモト村的分校。进入分校后在厕所里用妖怪手表调查会发现花子。来操场陪花子玩おにごっこ，在1分钟内找到5只妖怪，注意不要漏掉教学楼后方右侧的花子。玩完おにごっこ后花子告诉景太にんぎょ的石像被送去了ナギサキ村东边海边的洞穴中。

进入洞穴需升级手表到C等级（具体请参照“Cランクへの挑战），升级完手表后回到那歧崎港町进入洞窟，进入后使用妖怪手表进行搜索木桥右侧的石头会发现谜之告示牌。谜底是ワカメくん，输入并召唤出ワカメくん后与其对话周围的水位会下降。走地图的左下方，继续用妖怪手表调查会发现谜之告示牌，谜底是こんぶさん，召唤出它后水面可上升。继续前行，来到地图的左上方，用妖怪手表发现谜之告示牌，输入谜底メカブちゃん，然后将其召唤出来，水面会再次下降。

顺着导航前行可找到にんぎょ的石像，调查石像时会出现BOSS大后悔船长，获胜后可将にんぎょ恢复原状。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： 河童とノガッパ
委托等级： Lv28
委托地点： ホタルの小道
委托内容： 告诉失落的ノガッパ被盗石像的真相。

攻略： 将河童放入队伍中与ノガッパ对话，战斗获胜后前往那岐崎港町，上船（需先完成“船釣りに挑战！”的委托）钓得イセエビ并将其交给ノガッパ。一周后（游戏内时间）前往那岐崎港町的“海边の洞穴”中与なみガッパ对话，战斗获胜后可与なみガッパ成为朋友并解决委托。

注：《元祖》版本限定任务。

委托名称：C–1 グランプリ S
委托等级：Lv29
委托地点：毛马坂
委托内容：与ケマモト村的孩子们进行自行车竞速比赛。

攻略：在比赛中获得第一名。

注：必须在白天且天气为晴天的情况下才能触发该委托。

委托名称：发见！未确认飞行妖怪
委托等级：Lv45
委托地点：分校
委托内容：帮花子调查飞行在天上的未知妖怪。

攻略：去“キウチ山の顶”，调查提示处后用妖怪手表搜索空中会发现ロボニャン，与其战斗获胜后前往“おおもり山の顶”，用望远镜查看会发现妖气反应，使用妖怪手表会再次发现ロボニャン并进入战斗，获胜后前往 EX ツリ – 的展望台，在提示地点用同样的方法搜寻ロボニャン，将其打败后可成为朋友，最后向花子报告即可完成委托。

那岐崎（ナギサキ）港町

委托名称：船钓り挑战
委托等级：Lv18
委托地点：ナギサキ渔港
委托内容：钓来普通的カサゴ、ボラ、スルメイカ各一条。

攻略：在场景最下方的垂钓点可以钓得カサゴ、ボラ和スルメイカ，将其交给 NPC 即可。

注：完成此委托后可开启乘船出海钓鱼的系统。



▲可钓得任务物品的钓鱼点。

委托名称：绝・おにごっこ
委托等级：Lv18
委托地点：汐の浦
委托内容：与小男孩和他的朋友们おにごっこ。

攻略：在两分钟内找到 8 个人。

委托名称：C–1 グランプリ A
委托等级：Lv24
委托地点：汐の浦
委托内容：与ナギサキ港町的孩子们进行自行车竞速比赛。

攻略：在比赛中获得第一名。

注：必须在白天且天气为晴天的情况下才能触发该委托。

樱花 EX 树（さくら EX ツリ –）

委托名称：だらり途中下车の旅
委托等级：Lv17
委托地点：さくらぎ车站
委托内容：将 18 个车站的印章都收集齐。

攻略：在每个车站的检票处都有印章处，将 18 个章都收集齐后向さくらぎ车站的工作人员汇报。

委托名称：オシャレになりすぎて
委托等级：Lv22
委托地点：站前广场

攻略：在正对さくらぎ车站的右侧自动贩卖机旁有一处暗道，进入暗道后会来到车站后方的空地上，与しおりちゃん对话后返回向マイちゃん汇报会出发剧情动画。之后前往樱花中央市的咖啡店（カフェ），对话后召唤カラカラさん（将しやれこ妇人与モテモ天进行合成即可），第二天去樱中央站与マイちゃん对话，剧情动画后来到ハンバ – ガ – 店外会再次触发剧情，与妖怪们对战获胜后即可解决委托。

委托名称：アイドルウォ – ズ！ W
委托等级：Lv24
委托地点：展望台
委托内容：继续帮想要成为偶像的メグちゃん加油助威。

攻略：接受委托后会触发剧情动画并出现“メ…メグちゃんです”和“ア…アイちゃんです”这两个选项。选择前者会被要求带来“ズキュキュン太（需要将キュン太和道具“爱のシャク”进行合成，“爱のシャク”可以通过完成任务“オシャレになりすぎて”获得，也可从ジャングル – ハンタ – 兑换获得）”，选择后者会让带来“キズナ – ス（キズナ – ス需要使用キズナメコ和キュン太郎进行合成）”，返回樱花 EX 树的 1 楼与角色对话即可完成委托。

注：需先完成“アイドルウォ – ズ！”，且该委托为晚上限定委托。

委托名称：ガマンだ！ノリちゃん
委托等级：Lv29
委托地点：喷水公园
委托内容：继续帮ノリちゃん想瘦身的方法。

攻略：将ガマンモス带来ノリちゃん处，ガマンモス需要使用プルファント和モレゾウ进行合成，在ナギサキ港町的电线杆上可以找到プルファント，モレゾウ则在ケマモト村的河边。第二天再来此处确认ノリちゃん的情况，然后跟随导航来到在 Y 级グルメ任务中获得优胜的店中与店主对话，然后前往樱花中央市的樱花运动俱乐部与ノリちゃん对话。

注：需先完成“Y 级グルメグランプリ”的委托。

六十年前的樱町

委托名称： 超视堂で部品をさがせ！
委托等级： Lv14
委托地点： 樱町 团々坂 超视堂
委托内容： 店主让景太帮他找来トウガラシ。

攻略： 返回车站坐火车回到毛马本村，使用云外三面镜回到现代。坐电车回到樱花中央市，去カレ－ハウスナマステ咖喱店与店员对话可得到ヤバネロ，返回过去将其交给超视堂的店主，会得到セイコ－ン时计。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： 对决！カブト VS クワガタ
委托等级： Lv15
委托地点： 60 年前的ケマモト村 毛马坂
委托内容： 两个男孩为了カブト和クワガタ谁更帅气的话题吵了起来，女孩希望他们停止争吵。

攻略： 与其中一人对话，抓来其要求的珍稀虫子。与左边男孩对话会被要求抓来カブトムシ★，与右边的对话则会被要求抓来クワガタ★。抓来虫子后与 NPC 对话即可完成委托。

委托名称： 铁工所で部品をさがせ！
委托等级： Lv15
委托地点： 樱町铁工所
委托内容： 找到在樱町铁工所中的妖怪手表零件。

攻略： 调查工厂入口右侧自己动起来的机器、工厂右侧房间中间的广告牌、左侧房间左上方的地藏菩萨和中间房间最上方平台的雕塑会强制进入战斗，打败“えんらえんら・怪”后完成委托。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： 对决！都会 VS 田舎
委托等级： Lv16
委托地点： 樱町 团々坂
委托内容： 小女孩希望父母停止吵架。

攻略： 与小孩的父母对话，两人的身旁会出现圣オカン和雷オカン和ドンヨリ－ヌ。战斗获胜后可解决委托。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： 对决！海の幸 VS 山の幸
委托等级： Lv24
委托地点： 樱町 团々坂
委托内容： 两位美食家为了究竟是海里的食物好吃还是山里的食物好吃而大吵起来。

攻略： 与左侧老人对话会被要求带来极上マグロ，右侧则会需要带来まつたけ，极上マグロ可在那歧崎港町的こじま商店中买到，但需花费 14000 元；まつたけ则在跑腿巷商店街中的八百丸蔬菜店可以买到，费用是 500 元。

委托名称： ニャ－ダの试炼 EP4
委托等级： Lv28
委托地点： 60 年前的ケマモト村 キウチ山 正面岩
委托内容： 通过耐性的试炼。

攻略： 玩おにごっこ，在一分钟内找到マスタ－ニャ－ダ。开始おにごっこ后マスタ－ニャ－ダ的移动速度会变得非常快，玩家可根据它的移动路线在路中间等它过来，然后加速跑按 A 键与其对话就可以将它抓住。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： ニャ－ダの试炼 EP5
委托等级： Lv29
委托地点： 60 年前的ケマモト村 キウチ山 正面岩
委托内容： 通过爱的试炼。

攻略： 完成此委托需要在两分钟内在村中找到五只幼猫。五只猫分别在门口、井边、场景右上方的树边、通往田地楼梯旁的小房子左侧、爬上场景左侧的围墙然后走下围墙来到河边，在通往河边的楼梯旁可找到最后一只幼猫。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： 极・おにごっこ
委托等级： Lv29
委托地点： 樱町 大森神社
委托内容： 在 3 分钟内找到 30 个妖怪。

攻略： 在场景最左下方的地方聚集着大量妖怪，最后只剩下几只妖怪时可前往此处。

委托名称： ニャ－ダの试炼 EP6
委托等级： Lv30
委托地点： 60 年前的ケマモト村 キウチ山 正面岩
委托内容： 接受最后的试炼。

攻略： 上山顶与“鬼食い”对话，マスタ－ニャ－ダ将它打醒后就会进入战斗，将其击败即可完成委托。

注：主线剧情关键委托。

委托名称： C－1 グランプリ Z
委托等级： Lv41
委托地点： 樱町 小学校
委托内容： 与樱町的孩子们进行自行车竞速比赛。

攻略： 在比赛中获得第一名。

注：必须在白天且天气为晴天的情况下才能触发该委托。

委托名称： ニャ－ダの试练 EP1
委托触发条件： 通关后载マスタニャ－ダ放ホ－ス的地方(也就是樱花住宅街万事便利屋背后的空地上)入手ホ－ス，去 60 年前的ケマモト村的キウチ山山顶与マスタニャ－ダ对话即可接受任务。
委托等级： Lv63
委托地点： 60 年前的ケマモト村 キウチ山山顶
委托内容: 接受マスタニャ－ダ的关于速度和力量的试炼。

攻略：晚上在樱町小学校教学楼入口与百々目鬼对话，会进行竞速的比试，获得第一名后百々目鬼会要求再比试一次，再次与百々目鬼对话进行战斗，将其打败后可与其成为朋友。向マスタニャ－ダ汇报即可完成委托。

注：完成此委托后“おもいで屋”可使用。

委托名称：ニャ－ダの试练 EP2
委托触发条件：妖怪手表升级到 S 等级。
委托等级：Lv68
委托地点：60 年前的ケマモト村 キウチ山山顶
委托内容：战胜鬼食い并与其成为朋友。

攻略：配备好一名擅长附身法术的角色，要注意的是己方妖怪被打倒后会让鬼食い回复 HP，所以要特别注重回血。玩家每天可与鬼食い战斗一次，其喜欢的食物是肉，战斗获胜后会有一定几率成为朋友，成为朋友后即可完成委托。

注：需完成“ニャ－ダの试练 EP1”的委托。

委托名称：ニャ－ダの试练 EP3
委托等级：Lv70
委托地点：60 年前的ケマモト村 キウチ山山顶
委托内容：战胜マスタ－ニャ－ダ并与其成为朋友。

攻略：玩家每天可与マスタ－ニャ－ダ战斗一次，其喜欢的食物是鱼，战斗获胜后会有一定几率成为朋友，成为朋友后即可完成委托。

注：需完成“ニャ－ダの试练 EP2”的委托。

委托名称：大胆不敌！本家大将！！
委托等级：Lv75
委托地点：平釜平原
委托内容：为大ガマ找来天地まんじゅう。

攻略：攻略了无限地狱后可前往阿弥陀极乐，在无限地狱第七层和阿弥陀极乐与小怪战斗时用集中攻击打中蓝色的光球或者击败敌人的奖励中会有一定几率获得天地まんじゅう，得到天地まんじゅう后将其带给大ガマ后会触发战斗，获胜即可完成委托并与大ガマ成为朋友。

注：《本家》版本限定任务。

委托名称：威风堂々！元祖大将！！
委托等级：Lv75
委托地点：平釜平原
委托内容：为土蜘蛛找来天地まんじゅう。

攻略：攻略了无限地狱后可前往阿弥陀极乐，在无限地狱第七层和阿弥陀极乐与小怪战斗时用集中攻击打中蓝色的光球或者击败敌人的奖励中会有一定几率获得天地まんじゅう，得到天地まんじゅう后将其带给土蜘蛛后会触发战斗，获胜即可完成委托并与土蜘蛛成为朋友。

注：《元祖》版本限定任务。

其他地点

委托名称：极上のおでんを求めて①
委托等级：Lv11
委托地点：樱花新镇（さくらニュ－タウン）的某处。
委托内容：交纳 3 个“コンブさんの魂”。

攻略：コンブさん出现在那岐崎港町的海边的洞穴中，与三只コンブさん成为朋友后前往一德寺选择“魂へんげ”将它们转化为魂体并交纳给おでんじん。要注意的是おでんじん在晚上是否出现以及出现地点不定，因此玩家可以将地图缩小查看蓝色旗子的所在处，若没有的话则说明おでんじん没有出现，需等至第二天，后同。

注：晴天晚上的限定委托。

委托名称：极上のおでんを求めて②
委托等级：Lv16
委托地点：樱花新镇的某处。
委托内容：交纳 3 个“ちからモチの魂”。

攻略：ちからモチ出现在樱花住宅街的さくら第一小学校 2 楼。

注：晴天晚上的限定委托。

委托名称：极上のおでんを求めて③
委托等级：Lv32
委托地点：樱花新镇的某处。
委托内容：交纳 3 个“ぶんぶん鸟の魂”。

攻略：ぶんぶん鸟需要将ヨコドリ进化到 Lv.23。ヨコドリ可在樱花住宅街的“怪しい路地里”找到。任务完成后可与おでんじん成为朋友，前往跑腿巷的ヨロズマ－ト右侧可找到谜之告示牌（白天会有狗的阻扰，建议晚上前往），在其中输入おでんじん，之后该处的ヨロズマ－ト会开始贩卖关东煮（おでん）。

注：晴天晚上的限定委托。

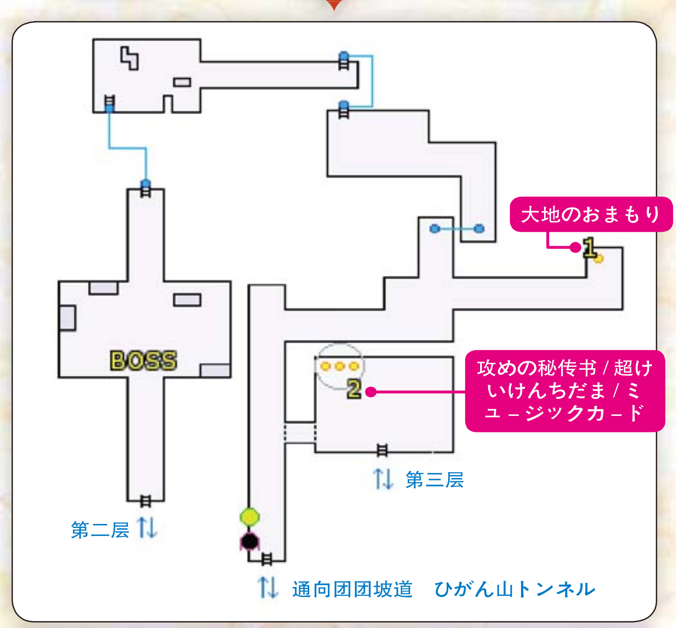
委托名称：大海の守り神
委托等级：Lv65
委托地点：すんどめ站
委托触发条件：调查那岐崎港町车站左侧的停车场会出现谜之告示牌，输入みちくさめ后，再去里の作业场与ミチクサメ成为朋友，在妖怪之圈中将其召唤出来，并与其对话可解锁すんどめ站（再与ミチクサメ对话可解锁一套墙纸），乘车去すんどめ站，与站台的少年对话即可触发委托。
委托内容：调查大海之神真正的样子。

攻略：在妖怪手表的指针指向一般钟表 11 点的位置时，调查ナギサキ神社云外镜旁的神龛，会出现うみぼうず。将其打败后即可解决委托。

无限地狱

去微风山丘场景最上方的藏岩（くらいわ）家中与藏岩社长对话，出来后会从藏岩夫人处得到小屋的钥匙（小屋のカギ），去团团坡道正天寺左侧路边，有一处栏杆坏掉的地方，从此处进入一直前行并通过隧道会来到一座小屋前，用钥匙打开小屋就可以进入无限地狱。

第一层



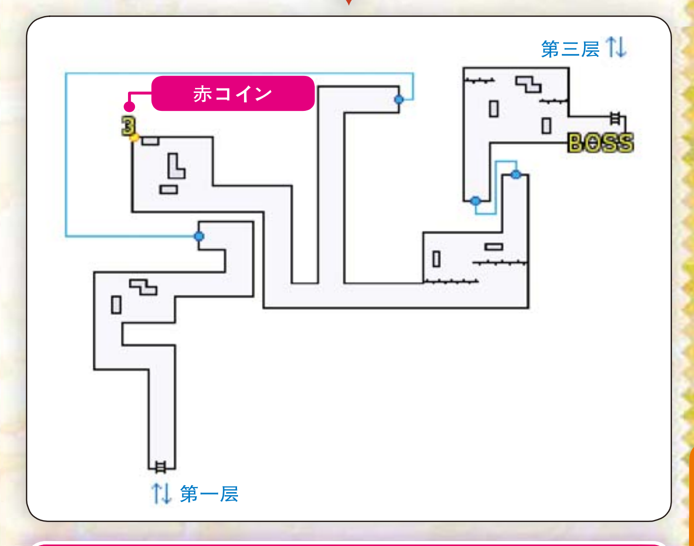
BOSS——地狱大山椒

建议等级：Lv.40 以上	攻击属性：火
BOSS 的 HP：4400	弱点属性：水

BOSS 打法要点 BOSS 的三个头都低下时是处于完全防御状态，此时不管对其进行任何攻击 BOSS 都不会掉血。玩家需分别瞄准 BOSS 的三个头进行集中攻击，攻击累积到一定程度时其中的两个头都会停止攻击，第三个头会睁开眼睛，此时瞄准眼睛进行集中攻击并全力放必杀会大量消耗 BOSS 的 HP 值。停止攻击一段时间后 BOSS 会恢复原状继续对我方进行攻击，此时就重复之前的步骤，几个回合后即可消灭 BOSS。要注意的是由于 BOSS 多用全体攻击，因此一定要带齐回复药，并在队伍中每隔两名妖怪就安置一个回复型的队员比较保险。



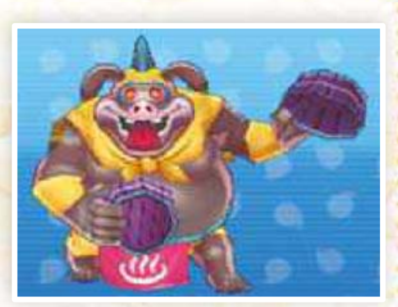
第二层



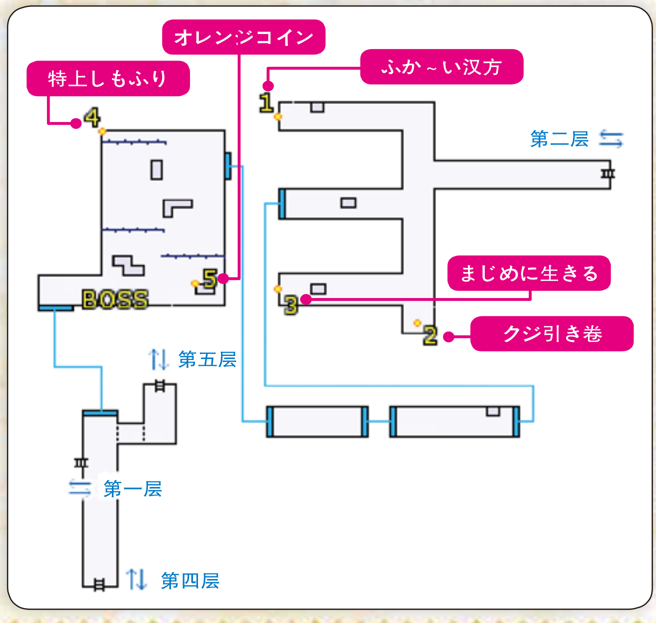
BOSS——おのぼり黑トン

建议等级：Lv.45 以上	攻击属性：火
BOSS 的 HP：4700	弱点属性：水

BOSS 打法要点 持续攻击其头部一段时间后おのぼり黑トン会露出肚脐，对肚脐继续进行集中攻击并累积到一定伤害后 BOSS 会在一段时间内处于不防备状态，此时就对准其肚脐进行集中攻击并使用必杀就可以对其造成大量伤害。要注意的是 BOSS 从无防备状态恢复正常后就会使用杀伤力很大的必杀，如果不能打断其必杀的蓄力那么就要做好回复的准备。



第三层



BOSS——第八三途丸

建议等级：Lv.50 以上	攻击属性：水
BOSS 的 HP：4500	弱点属性：雷

BOSS 打法要点 第八三途丸会召唤出小怪进行辅助。红色小怪擅长使用物理攻击、蓝色的小怪擅长使用妖术，而绿色的小怪则会帮助第八三途丸进行回复。玩家对 BOSS 的头部设定好集中攻击后，可用道具回复妖怪们的妖气槽多释放集体攻击型的必杀，如果出现了绿色的小怪就最好优先将其消灭掉。



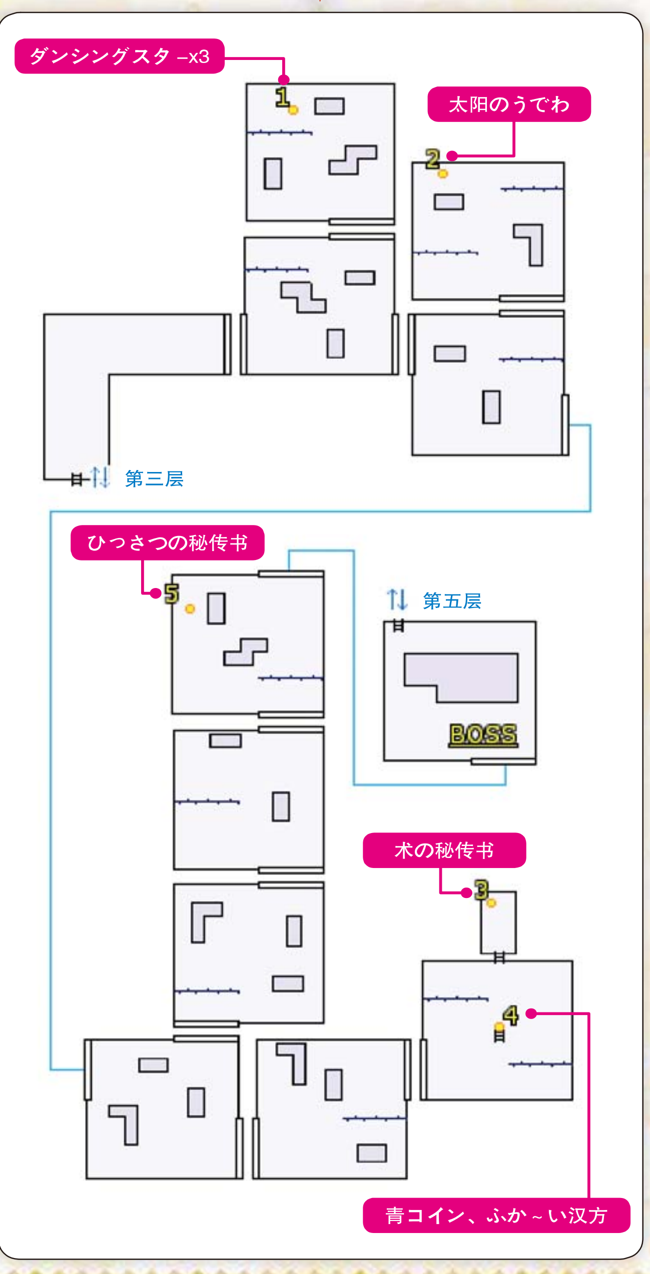
BOSS——月影入道

建议等级：Lv.60 以上	攻击属性：土
BOSS 的 HP：4900	弱点属性：无

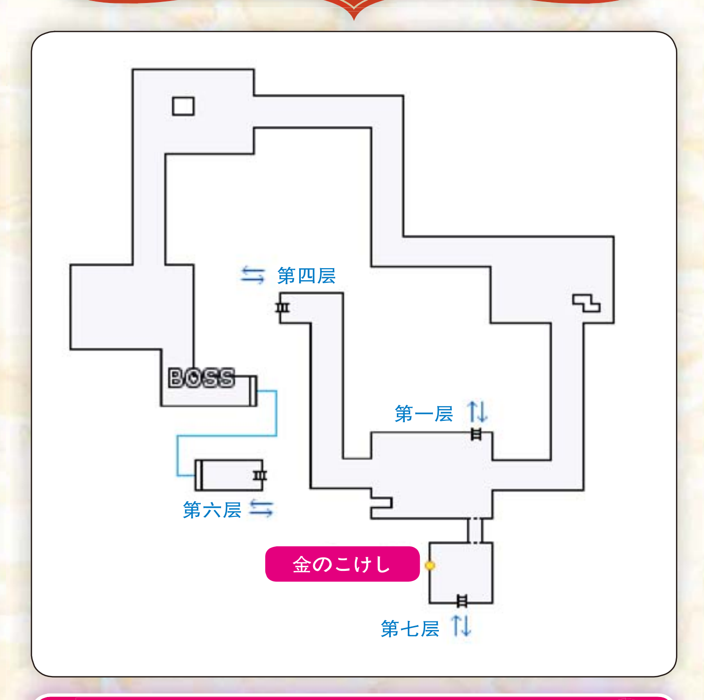
BOSS 打法要点 虽然月影入道的其中一个弱点是眼睛，但如果攻击力不够的话，打瞎其眼睛的速度可能还比不上其恢复速度。所以这里最好直接瞄准其脑门上的飞镖图形进行集中攻击，并适时用我方的必杀打断掉他放必杀，这样就可以很快打败 BOSS 了。



第四层



第五层



BOSS——キモナシ先生

建议等级：Lv.60 以上	攻击属性：无
BOSS 的 HP：4500	弱点属性：无

BOSS 打法要点 将集中攻击设定在“**キモナシ**先生”胸前的心形处，并消灭其身后的小红心以防止他回血。在这里玩家们可以留一两个小红心，然后趁 BOSS 蓄力回血的期间迅速打掉，这样 BOSS 就会在一段时间内无法进行攻击。



第六层

水色コイン
星云のおまもり
第五层
BOSS
第七层

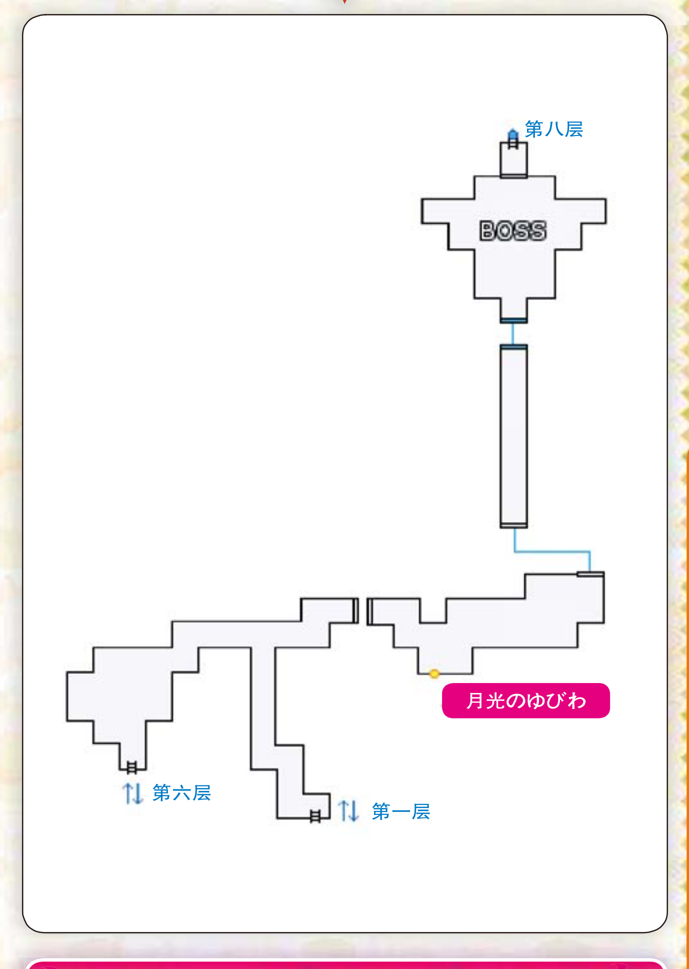
BOSS——国宝·影正

建议等级：Lv.60 以上	攻击属性：风
BOSS 的 HP：4000	弱点属性：无

BOSS 打法要点 先对国宝·影正胸前的盔甲进行集中攻击，破坏累积到一定程度时就能将其击破，里面的老鼠就会现身，此时对老鼠进行集中攻击并释放必杀可让 BOSS 大量掉血。短时间后其胸前的盔甲会恢复为原样，按照上文的步骤重复几个回合后就可以将其击败。



第七层



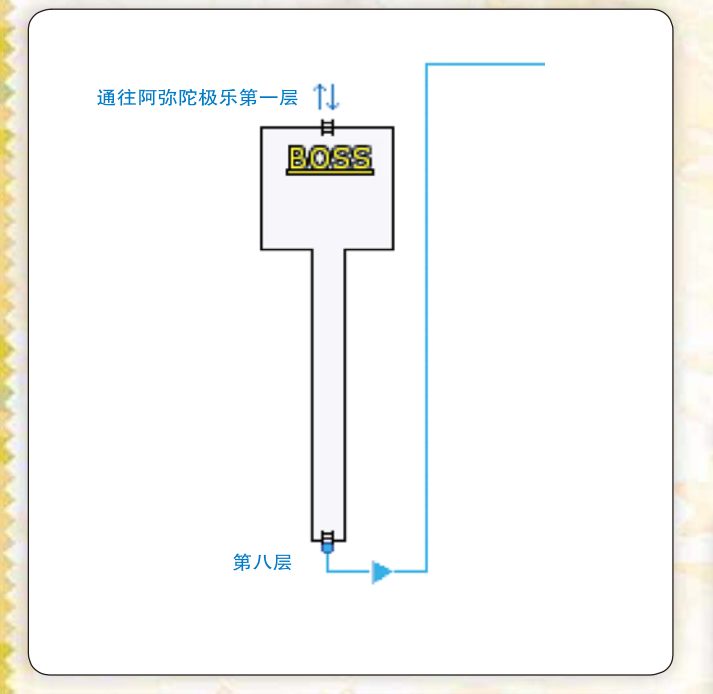
BOSS——ゲソヒゲ-ル大臣

建议等级：Lv.65 以上	攻击属性：雷 & 风
BOSS 的 HP：4600	弱点属性：无

BOSS 打法要点 ゲソヒゲ－ル大臣的打法是先打退其鼻子处伸出的两条触手，然后瞄准其胸前进行集中攻击，等破坏累积到一定程度时ゲソヒゲ－ル大臣的嘴巴会张开，此后全力攻击其嘴中的宝珠即可。由于一段时间后ゲソヒゲ－ル大臣会恢复原状因此上述步骤要重复几个回合。当ゲソヒゲ－ル大臣的 HP 掉到一半时会开始使用带有雷属性或风属性的全体攻击，因此玩家要及时的进行异常状态的驱散并进行回复。



第八层



BOSS——どんどろ

建议等级：Lv.65 以上　攻击属性：无，但可让对方陷入所有类型的异常状态

BOSS 的 HP：5000　弱点属性：无

BOSS 打法要点 一开始要瞄准盖子上的三条封印进行攻击，此时只有物理攻击有用，等三条封印都被打断后，どんどろ的本体才会现身。当どんどろ的眼睛为蓝色时，此时只能用物理攻击对其造成伤害。当どんどろ的眼睛为红色时，只有妖术攻击才能对其造成伤害。BOSS 会反复使用“チェンジ”技能在两种状态中进行切换，因此玩家要注意在队形上兼顾物理攻击和妖术攻击的平衡，同时也要根据情形选择放物理性或者妖术性的必杀。要注意的是 BOSS 的物理攻击伤害较大且多为两次连续攻击，所以玩家要多使用道具回复，并可在队形中配备至少两名负责回血的队员。在 BOSS 蓄力时如果打坏了盖子上的三张封印可打断其放必杀。

将其打败后场景上方会放下蜘蛛丝，爬上蜘蛛丝就可以来到阿弥陀极乐。



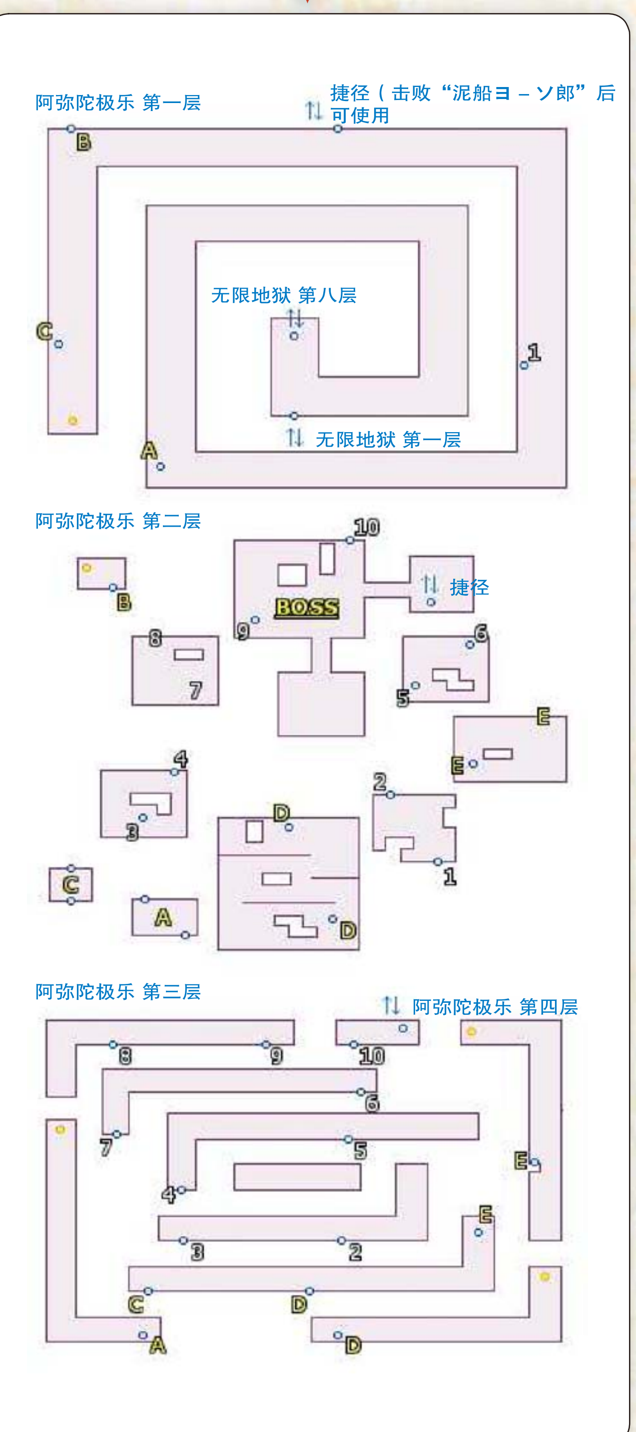
阿弥陀极乐

在阿弥陀极乐中没有云外镜也没有用来进行存档会回复的丘比，因此玩家在进入前最好备齐回复和复活等道具，从无限地狱的第一层可以走捷径来到阿弥陀极乐的第一层，击败某些 BOSS 后也会出现迷宫内部的捷径，玩家可以利用捷径节省进出时间。

注：图中的数字标注处为通向 BOSS 的路，字母标注处为通向宝箱的路，黄色点则为宝箱。



第一～三层



BOSS——泥船ヨ－ソ郎

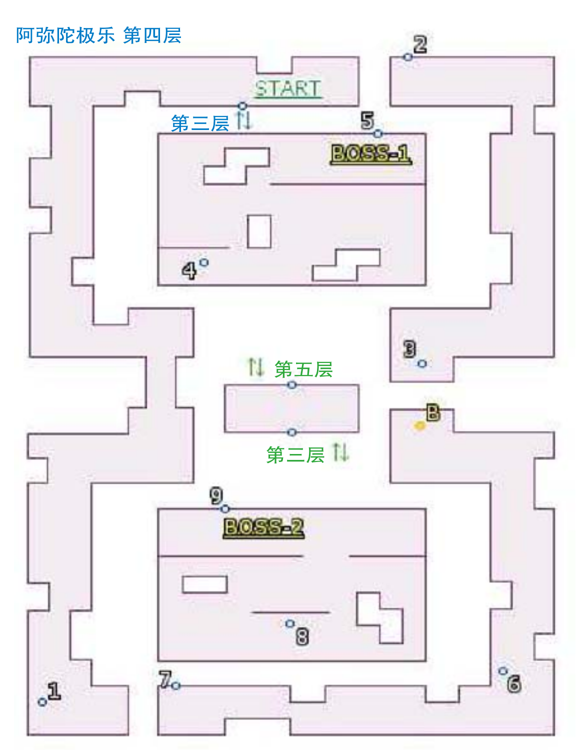
建议等级：Lv.70 以上

攻击属性：水　　弱点属性：无

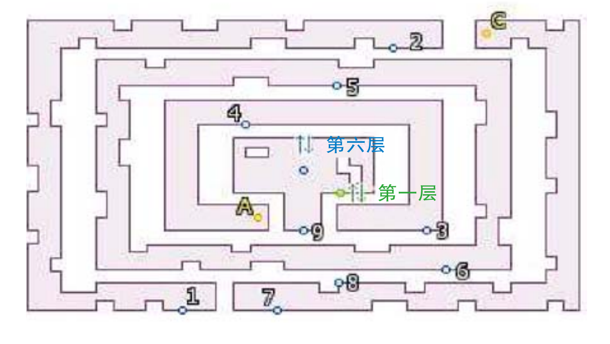
BOSS 打法要点 由于泥船ヨ－ソ郎会强制转动战斗队形圈，因此玩家需要在队伍的配置上格外用心，除了每隔两名妖怪就要配置一名回复型队员外，最好多配置水耐性比较高的妖怪。对破坏泥船ヨ－ソ郎手中的舵进行集中攻击或使用必杀尽快将其破坏后就可以解除泥船ヨ－ソ郎对战斗队形圈的支配状态。



第四～五层



阿弥陀极乐 第五层



BOSS ①——いくよね＆くるよね

建议等级：Lv.70 以上

攻击属性：土、雷、水和冰　　弱点属性：风和火

BOSS 打法要点 和金＆银的打法一样，玩家可以不使用集体攻击以便同时削减いくよね＆くるよね的 HP，如果先消灭掉了其中一只的话，另外一只就会使用マキモド石将其复活并回复它大量的 HP，因此出现了マキモド石后一定要使用集中攻击将其尽快破坏掉。





BOSS ②——熟魔女ソラミ

建议等级：Lv.70 以上

攻击属性：冰和雷　　弱点属性：火

BOSS 打法要点 熟魔女ソラミ会召唤两只与己方妖怪同等级的帮手，被吸收了等级的妖怪还会变得弱化，因此可将等级偏高的放置在后方，等熟魔女ソラミ召唤完妖怪后再使用后方等级较高的妖怪。由于熟魔女ソラミ的 HP 并不是很高，因此玩家可以一直对熟魔女ソラミ使用集中攻击，有条件的话可顺便使用带有全体攻击的必杀技消灭其召唤出来的怪魔。



第六层

BOSS——あやとりさま

建议等级：Lv.99

攻击属性：全部属性　　弱点属性：无

BOSS 打法要点 作为本作最后的 BOSS，其难度可想而知。あやとりさま有着较高的攻击力，除了会心一击时有时可以达到 300 左右的伤害外，必杀技“来世で会いま掌”有时甚至会对部分妖怪造成近 500 的伤害，可谓一击必杀。其攻击还会带有火、水、冰、风、雷和土这六种属性中的随机一种，再加上あやとりさま通常会进行两次连续的行动、



附身技能可让对手全体陷入混乱状态以及用丝固定住战斗队形圈的能力，因此玩家的战斗队形配置不能有明显的弱点，不然就会很快溃败。虽然あやとりさま十分强力，但玩家也可以通过多样的思路将其击破，此处介绍一个对应あやとりさま特点的战斗思路，有兴趣的玩家也可以按照自己的实际情况另辟蹊径。

あやとりさま本身由于物理耐性极高因此不建议玩家一开始就对准其本体大肆攻击，玩家可先瞄准あやとりさま头上的三个眼珠进行集中攻击，击破一个眼珠就可以给あやとりさま造成800左右的附加伤害，三个眼珠都击破后短时间内あやとりさま会处于无防备状态，此时就是进行攻击的绝佳时刻，等其三个眼珠都恢复原状后玩家可以继续按照前文的步骤继续推进。大量的“ふか～い汉方”可谓必备（此战不建议用大回复量道具浪费道具使用的机会，玩家最好主要依靠汉方药和妖怪的回复技能进行回复），参战妖怪的等级最好多选用S级妖怪，并将它们练到Lv.99左右最佳。除此之外玩家最好使用樱花运动俱乐部强化妖怪，并为妖怪装备上实用的魂体，例如可以让角色回复HP的Lv10的“麒麟の魂”、施展攻击时可大量吸收敌人HP的“ふじみ御前の魂”等。

在阵型方面，推荐前方三名队员为进攻型妖怪，例如キュウビ、犬神、八百比丘尼等，只要必杀技的威力在200以上就可以有明显的攻击效果，玩家就可以根据自己的实际情况进行挑选。后方则建议使用两名回复型角色和一名防守较高的盾型角色，这样队伍就不至于很快全灭并可将战斗延长为持久战。回复型角色建议从アゲアゲハ、サイコウ蝶或麒麟等妖怪中进行选择，如果两只同种族的妖怪组成了阵型的话还会对回复效果有加持。盾型角色则推荐使用“から伞魔人”（配上ガ－ド魂使用的话效果更佳），因为“から伞魔人”不仅防守较高，还可以在防守的同时通过技能进行反击，因此玩家也可以多入手几只“から伞魔人”放在前锋位置作为进攻型队员。另外，给两个ひとまか仙人装备闪光魂（使用“ぬえの魂”和“ばいそくの魂”可合成）后将他们放置在队伍中，可以让他们旁边的妖怪频繁地对あやとりさま进行攻击屈死它，因此玩家也可以根据需要使用这个非常取巧的方法。

击破あやとりさま后，两个迷宫都被重置，无限地狱入口的蜘蛛丝和阿弥陀极乐的捷径都会消失，所有BOSS，包括刚被击败的あやとりさま都会全部复活。将あやとりさま击倒一百次的话还可以解锁一个奖杯。

其他隐藏要素

樱花商业花园大楼的隐藏楼层

在樱花商业花园大楼右侧用妖怪手表搜索有粉色妖气反应的地方会发现谜之告示牌，输入まぼろうし并召唤出它（还未成为朋友的话可在毛马本村的电线杆等地找到まぼろ老师），与其对话可解锁大楼的第4楼和第13楼。



擦拭金蛋（金の卵）

在跑腿巷废弃的影村医院左侧有一处民房，调查门口有叹号提示后会问玩家要不要按门铃，选“はい”后就可以偷听到房中的人在讨论车站前的金蛋。对话结束后就可以每天擦拭金蛋一次。坚持每天擦拭的话就可能获得金の手形。



▲偷听的地点。

地下水道隐藏妖怪——せみまろ

通往大森山
通向微风山丘
通向ネコの通り道
せみまろ所在处
通向ないしょの横道
通向团团坡道自行车店
通向樱花住宅区东边的河流
通向怪しい路地里
通向樱花住宅区西边的河川敷
通向商店街の细道
通向うんばん通路

注：图中的黄色上锁图标表示需开启的门，红色箭头表示门的开启方向。

①完成任务“いきもの系のヒミツ基地”后（任务的具体做法请参考支线任务攻略部分的内容）会获得ゴ－ルドカ－ドキ－。

②从地下水道的各个入口进入，打开地下水道中10扇上锁的门，全部打开后从さくら住宅街右侧河边的出水口进入，与蓝白条纹的少年对话可入手赤いカ－ドキ－。

③在樱花商业花园大楼第4楼左侧的房间宝箱中会发现青いカ－ドキ－。

在图示せみまろ所在处的门前分别使用三张门卡，进入后就会遇到せみまろ，玩家每天可以与其战斗一次，有一定几率成为朋友。



潮骚の岩屋

在那岐崎港町海边站立的两名NPC旁有一处通往“潮骚の岩屋”的暗道，进入后在场景上方用妖怪手表调查会出现谜之告示牌，输入ふくろじじい后并将其召唤出来（还没有与其成为朋友的可前往现代的毛马本村キウチ山的山顶通过望远镜找到它，其喜欢的食物为牛乳）就可以开启商店，在商店中使用八枚“コインの欠片”就可以换得一枚扭蛋币。



◀通过此处的暗道即可来到“潮骚の岩屋”。

さくら山站

完成了委托“チ－ム・カゲムラの荣光”后，さくら山站就会解锁，从さくらぎ站坐车可前往さくら山站。在站台有粉色妖气反应的地方调查会出现谜之告示牌，输入はなさかじい即可打开妖怪之圈。但解除花さか爷爷的封印需要获得キズナ－ス、ざしきわら神、どんちゃん、じがじぃさん、アゲアゲハ、はつでんしん、メカブちゃん和だいだらぼっち解除封印，以下是这些妖怪的具体获得方法。

封印解除所需妖怪	主要入手方法
キズナ－ス	将キュン太郎和キズナメコ进行合成进化。キュン太郎在樱花中央市的树上可以找到，喜欢的食物是汉堡；“キズナメコ”在主线剧情中可成为朋友
ざしきわら神	ざしきわらし进化到 Lv.28 后会成为ざしきわら神
どんちゃん	完成委托“おおもり神社の神隠し”后每天可在祭典的神社与どんちゃん战斗一次，有一定几率成为朋友
じがじぃさん	在跑腿巷的影村出现，喜欢的食物是荞麦面
アゲアゲハ	在现代的毛马本村的キウチ山山顶出现，喜欢的食物是果汁
はつでんしん	在没完没了隧道（えんえんトンネル）的 5000m 以后出现
メカブちゃん	在那岐崎港町的海边の洞穴中出现
だいだらぼっち	完成委托“トレジャ－ハンタ－ズ 3”后成为朋友



アニ鬼事务所

在图示处按响门铃则会有アニ鬼响应，不停地按门铃アニ鬼会出来与主人公对话并进入战斗，战胜它后不仅可以观看搞笑的剧情还可获得道具かわいいバッジ。游戏中只要住户门口的门铃显示了叹号图标的话，最好都上前调查一番，除了会碰到妖怪外，有时也会出现有钱人给主人公值钱的道具。



刷经验法

通关后在樱町车站前用妖怪手表调查有粉色妖气反应的地方会出现谜之告示牌，在其中输入おもいだしん。然后使用おもいだスッポン和记忆吸い取り机合成出おもいだしん，おもいだスッポン可在那岐崎港町的里の作业场找到，记忆吸い取り机则可在ジャングルハンタ－交换或在火车上从钟表调子堂的店主那里得到。之后与おもいだしん对话即可与スベテ ウバウネ进行对战，保底会有 5000 左右的经验值和一个“ふか～い汉方”，有时也会得到“神けいけんちだま”。



▶与おもいだしん对话即可开始战斗。

文 乌冬
美编 sienna

FREEDOM WARS フリーダムウォーズ

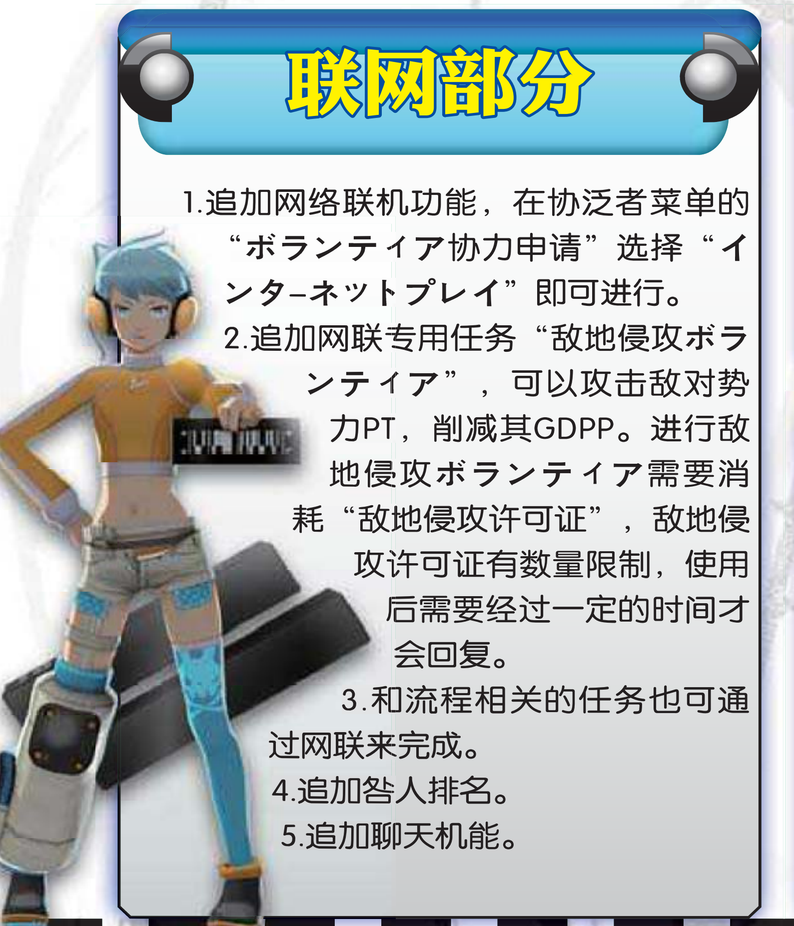
研究中心 Research Center

本作由于前期内容过于贫乏受到了不少玩家的诟病，不过官方在8月1日进行了1.10版本的大更新，可玩性有所提升，这次研究就来看看追加了哪些内容以及补完任意任务打法要点。



1.10 版本更新内容

联网部分



1.追加网络联机功能，在协泛者菜单的“ボランティア协力申请”选择“インタ–ネットプレイ”即可进行。

2.追加网联专用任务“敌地侵攻ボランティア”，可以攻击敌对势力PT，削减其GDPP。进行敌地侵攻ボランティア需要消耗“敌地侵攻许可证”，敌地侵攻许可证有数量限制，使用后需要经过一定的时间才会回复。

3.和流程相关的任务也可通过网联来完成。

4.追加咎人排名。

5.追加聊天机能。

映像阅览申请部分

1.追加新影像“一人目の协力者”。

2.“权利解放申请”的“システム利用权利”追加“第○阶层咎人活动记录”权限，解锁后可观看对应阶层的剧情影像。

外观相关

1.追加新饰品和图案。



设定

1.镜头速度的调整幅度增加到15个阶段，可从“任务以外”、“近距离武器使用时”、“远距离武器使用时”三个情况中设定不同的值。

2.网联语音聊天时可设定音量。

3.可编辑文字聊天的定型文。

4.追加锁定设定。

5.追加“ボランティアオプション起动设定”，设定后点击右上雷达也可开启暂停菜单。



其他

1.追加新的教学任务。

2.贡献案内申请追加“改名许诺申请”，可改变角色的名字和读法。

3.被蛛丝束缚中可由同伴攻击救出。

4.调整同伴NPC的AI。

5.调整敌人的AI。

6.调整部分参数。

7.修正部分Bug。





任意任务

任意任务是独立于剧情以外的任务，每个阶层都有几个，完成与否不影响剧情的发展，不过任意任务需要剧情发展到特定阶段才会解锁。

シ2-5号作战：目标排除

胜利条件	击破炮击贰脚
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次1200年，以后240年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化外骨格：炮击甲型×5
5★	人工筋纤维：共通甲型×5
4★	发动机：简易输送甲型×3
3★	CNT废回路：最低集积度×1
2★	废ギアボックス×1
1★	废ケーブル：最低精度×1

特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	ダイアカーボン：低硬度×5

任务要点
这关的胜利条件很简单，目标的炮击贰脚就在正前方的门后面，击破它就可过关。真正的难点在于特别成果报酬，需要先依次击破开始地点右方的三架输送贰脚（逐个出现），接着击破坐标A2的泛用贰脚，最后再击破目标的炮击型过关。

サ2-6号作战：市民夺还

胜利条件	夺回3名市民
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次1200年，以后240年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	マニュピレータ：泛用甲型×3
5★	胸部装甲：输送甲型×3
4★	人工筋纤维：共通甲型×5
3★	Will'O磁性流体：低纯度×1
2★	Will'Oエキゾースト×1
1★	イオン电导炭素薄膜：最低强度×1

特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	天然グラファイト：低纯度×5

任务要点
开始敌人只有一架泛用贰脚和输送贰脚，其中的输送贰脚带着第一个市民。当把市民救出后敌人会增援一架输送贰脚，最后两个市民就在这架输送贰脚上。



シ 3-6 号作战：目标排除

胜利条件	击破炮击四脚
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次1800年，以后360年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化外骨格：炮击甲型×6
5★	Will'Oエンジン：炮击甲型×2
4★	マニュピレ-タ：泛用甲型×5
3★	人工筋纤维：共通甲型×5
2★	ダイアカ-ボン：低硬度×1
1★	导电性高分子素子：白色×1

特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	强化外骨格：炮击甲型×15

任务要点

把坐标D5和E5的两架泛用贰脚以及杂兵消灭后目标的炮击四脚才会作为增援出现，一同出现的还有坐标G1的输送贰脚，把输送贰脚击破后坐标A2还会追加一架，把这架也消灭后坐标E6再增援一架泛用贰脚，只有把这些掠夺者全部消灭再击破目标才能获得特别成果报酬。需要注意的是打这些非主要目标的掠夺者时，NPC同伴有可能会擅自攻击主要目标，最好下达护卫指令，让他们紧跟着自己。

サ 3-7 号作战：市民夺还

胜利条件	夺回3名市民
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次1800年，以后360年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'O纤维：输送甲型×1
5★	胸部装甲：输送甲型×3
4★	发动机：简易装甲乙型×3
3★	发动机：简易输送乙型×3
2★	CNT废回路：中集积度×1
1★	Will'O导电性流体：中纯度×1

特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	胸部装甲：输送甲型×15

任务要点

3名市民就在一开始的输送四脚上，当救出1名后敌方增援出现，其中包括了特别成果报酬要求的泛用贰脚（击破后还会依次追加两架）。注意部分NPC同伴会主动搬运市民，如果要达成特别成果报酬条件，记得下达集中攻击指令让他们专心于攻击。



ジ 4-5 号作战：目标排除

胜利条件	击破2架特殊T型 赤光
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2200年，以后440年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	筋纤维：T型低伸缩×2
5★	翼状外骨格：T型低硬度×2
4★	发动机：简易输送乙型×3
3★	ダイアカ-ボン：低硬度×1
2★	多层CNT装甲端材：低密度×1
1★	Will'O诱电炭素纤维×1

特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	腕部强化纤维：泛用丙型×15

任务要点

作为目标的两架老虎型天狱掠夺者是分开出现的，不过第二架出现时还协同一架泛用贰脚，也就是说要同时对付两架大型掠夺者。觉得棘手的话，建议先破坏掉泛用贰脚的外挂装备，然后进入建筑物的边沿位置用射击武器来打，由于大型掠夺者体型太大，接近攻击无法打到建筑物内的角色，所以我们只要注意部分远程攻击，就可以轻松把两个掠夺者屈死。

サ 4-6 号作战：目标排除

胜利条件	击破输送四脚和泛用四脚
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2200年，以后440年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化外骨格：炮击乙型×1
5★	金属合版：炮击乙型×3
4★	ベアリング：炮击乙型×3
3★	强化纤维：贰脚乙型×3
2★	人工中枢ユニット：共通乙型×3
1★	人工筋纤维：共通甲型×5

特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	胸部装甲：输送丙型×15

任务要点

击破一开始的输送四脚后泛用四脚就会出现，不过想获得特别成果报酬的话，就得先无视泛用四脚，把其他的炮击贰脚和输送贰脚击破才行。炮击贰脚为击破一架出一架，共3架，而输送贰脚虽然只有两架，不过是同时出现，而且还有目标的泛用四脚在场，也就是说最后要同时对付三架大型掠夺者，难度不低，得活用护卫和集中攻击指令集中火力逐个击破。

シ 4-7 号作战：市民夺还

胜利条件	夺回3名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2200年，以后440年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	耐电コ－ティング：泛用甲型×3
5★	耐冷コ－ティング：泛用甲型×3
4★	耐热コ－ティング：泛用甲型×3
3★	Will'O纤维：泛用甲型×4
2★	イオン电导炭素薄膜：中强度×1
1★	イオン电导炭素薄膜：低强度×1

特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	Will'Oエンジン：炮击丙型×15

任务要点
3个市民分别在开始的3架泛用贰脚上，回收完即可过关。如果要获得特别成果报酬，就得先把3架泛用贰脚，然后对付之后在坐标G1和I4出现的泛用贰脚消灭，击破后坐标G1和A2还会追加两架，最后是坐标D1和G1依次出现的两架蜘蛛型天狱掠夺者。

プ 5-6 号作战：市民夺还

胜利条件	夺回3名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2500年，以后500年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	耐电コ－ティング：泛用乙型×3
5★	耐冷コ－ティング：泛用乙型×3
4★	耐热コ－ティング：泛用乙型×3
3★	Will'O纤维：泛用乙型×2
2★	金属炭素材：低纯度×2
1★	Will'O导流パイプ×2

特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	合成グラファイト：低纯度×3

任务要点
开始只有两架泛用贰脚，当成功回收一名市民后，第三架就会在我方出击地点附近出现，击破包括它的所有大型掠夺者就能获得特别成果报酬。

ジ 5-7 号作战：目标排除

胜利条件	击破特殊T型 赤光和特殊S型 锖朱
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2500年，以后500年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	中央集积回路：S型中性能×1
5★	修复モジュ－ル：T型Ⅱ×1
4★	发动机：简易装甲丙型×3
3★	发动机：简易输送丙型×3
2★	废电气粘性流体：高纯度×2
1★	多层CNT装甲端材：中密度×2

特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	HCフレアナイフ：张付き用×15

任务要点
同时对付老虎型和蜘蛛型的天狱掠夺者，一开始可以用远程攻击引一架过来，把它们分开来打。如果不慎引到两架变成混战也不用慌，躲在建筑物边沿进行射击战的打法依然有效，不过要注意蜘蛛型的远程攻击，建议先将其解决。



プ 5-8 号作战：市民夺还

胜利条件	夺回3名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2500年，以后500年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	胸部装甲：输送丙型×3
5★	Will'Oエンジン：炮击丙型×3
4★	胴部装甲：四脚乙型×1
3★	强化纤维：四脚乙型×1
2★	金属炭素材：中纯度×2
1★	合成グラファイト：低纯度×2

特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	CNT废回路：低集积度×3

任务要点
最初的两架掠夺者身上就带着3名市民，回收了1名后敌增援出现，如果要获得特别成果报酬，可以先把剩下的两个市民放着不管，把增援的掠夺者都消灭再说，由于增援都是击破一个再出另一个，难度不高。



サ 6-5 号作战：目标排除

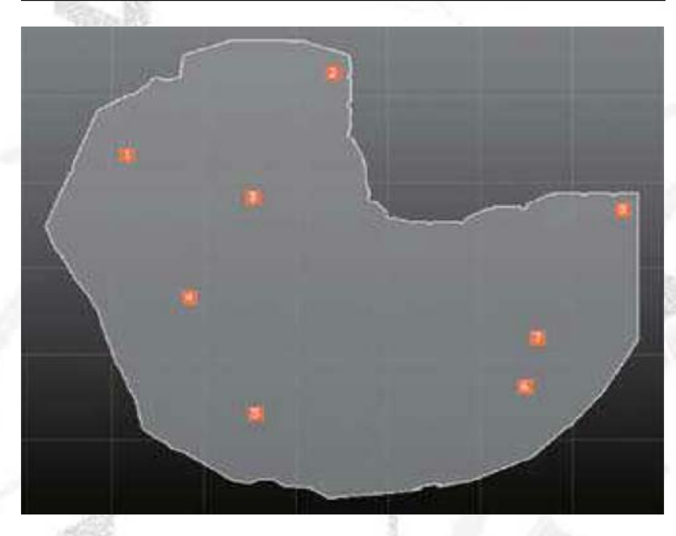
胜利条件	击破耐热泛用贰脚和耐冷泛用贰脚
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2700年，以后540年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	耐冷コーティング：泛用丙型×3
5★	耐热コーティング：泛用丙型×3
4★	强化纤维：贰脚丙型×5
3★	アルミナイトライド ×1
2★	Will'O磁性流体：高纯度×2
1★	废レンズ×2

特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	多层CNT装甲端材：中密度×3

任务要点

刚解锁时难度很高的一个任务，建议等有好装备后再来挑战。任务开始需要先对付两架泛用四脚，接着是一架耐电泛用贰脚，最后才是作为目标的耐热泛用贰脚和耐冷泛用贰脚。这关的大部分掠夺者都有护罩，记得先把外挂装备打掉，好让NPC同伴的攻击奏效。特别成果报酬要求的资源共有8个，如图所示。



シ 6-6 号作战：目标排除

胜利条件	击破3架特殊T型 深渊
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2700年，以后540年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ダンパ-：T型中制动×1
5★	ヘッド ギア：T型中硬度×1
4★	复合センサ：T型低感度×1
3★	Will'O纤维：T型低浓度×1
2★	イオン电导炭素薄膜：低强度×2
1★	イオン电导ゲル端材×2

特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	CNT补强材：中硬度×3

任务要点

击破第一架老虎型天狱掠夺者后，剩余两架分别在坐标G1和坐标I4出现，建议先打G1的，只要保持好和I4的距离，可实现逐个击破。

プ 6-7 号作战：市民夺还

胜利条件	夺回2名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2700年，以后540年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	压缩タ-ビン：S型Ⅱ×1
5★	Will'O纤维：S型中浓度×2
4★	ブ-スタ：S型中性能×2
3★	装甲：简易输送丙型×5
2★	装甲：简易近接丙型×5
1★	装甲：简易装甲丙型×5

特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	合成グラファイト：中密度×3

任务要点

市民在蜘蛛型天狱掠夺者身上，不过要注意右边的路有挡板，NPC同伴无法过去，不想队伍被拆散的话最好初始地点正前方的小路绕进去。把第一名市民回收后带着第二名市民的蜘蛛型天狱掠夺者在相同的位置出现，所以回收第一个前记得把初始的那架消灭再进行搬运，以免要同时对付两架掠夺者。

ジ 7-6 号作战：目标排除

胜利条件	击破2架特殊T型 深渊
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2900年，以后580年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ダンパ-：T型中制动×1
5★	EXマニホ-ルド：T型Ⅱ×2
4★	翼状外骨格：T型中硬度×2
3★	钩爪ユニット：T型Ⅱ×2
2★	Will'O纤维：炮击丙型×2
1★	强化外骨格：炮击丙型×2

特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	金属炭素材：中纯度×3

任务要点

这关要先打倒敌人初始配置中的炮击四脚后两架作为目标的老虎型天狱掠夺者才会出现，炮击四脚的实力相当强，战斗时记得先将它的外挂装备的主炮破坏掉，以把威胁降到最小。除了炮击四脚外，这关的不断增援的杂兵也很棘手，要时刻留意雷达，一旦发现有杂兵的图标出现就下达“对人重视”指令让NPC同伴清理，否则很容易被杂兵趁虚而入。

两架老虎型分别出现在地图左上和右下，建议先打右下的，因为这里是复活地点，如果先打左上的，同伴复活时很容易吸引到右下这架的注意力，导致两架汇合。

シ 7-7 号作战：市民夺还

胜利条件	夺回5名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2900年，以后580年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	头部装甲：输送丁型×2
5★	Will'O纤维：输送丁型×2
4★	Will'Oエンジン：泛用丙型×1
3★	强化纤维：贰脚丙型×2
2★	Will'O槽：简易输送丙型×1
1★	装甲：简易输送丙型×3

特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	イオン电导炭素薄膜：中强度×3

任务要点

头3名市民在一开始的输送四脚身上，另外场上还有一个耐冷泛用贰脚，由于离得比较远，可以把输送四脚消灭并搬运完3名市民后再对付它。在回收了第一名市民后地图右上建筑物的角落里会再追加两人，如果打算获得特别成果报酬，可以先不用管两人，把耐冷泛用贰脚和其之后的耐热泛用贰脚消灭了再进行搬运。

プ 7-8 号作战：目标排除

胜利条件	击破2架特殊S型 宵暗
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2900年，以后580年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'Oエンジン：S型Ⅰ×2
5★	Will'O磁性流体：S型Ⅱ×2
4★	Will'O槽：简易近接丁型×2
3★	装甲：简易近接丁型×2
2★	强化外骨格：泛用丁型×3
1★	Will'O纤维：泛用丁型×3

特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	ラ-ジAEDパック×15

任务要点

这关需要击破两架蜘蛛型天狱掠夺者，第一架在坐标H7，另外坐标D7处还有一架耐电泛用贰脚，如果直接去打蜘蛛型，很容易就会把泛用贰脚也引过来，所以一开始最好是把贰脚引到坐标E1附近消灭后再对付蜘蛛型。把初期敌人（包括杂兵）全部消灭后坐标E1和H2会分别出现一架泛用贰脚，同样是拉开距离逐个击破，接着第二架蜘蛛型就会在坐标H7出现。

特 8-4 号作战：目标排除

胜利条件	击破コウシン和パラドクサ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次3400年，以后680年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'O纤维：S型中浓度×3
5★	筋纤维：T型中伸缩×3
4★	Will'O磁性流体：S型Ⅱ×3
3★	ア-ムドギア：T型中出力×3
2★	マニュピレ-タ：S型中精度×3
1★	ヘッドギア：T型中硬度×3

特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	ウィルオナイト：高纯度×3

任务要点

这个任务要同时对老虎型和蜘蛛型的天狱掠夺者，除此之外场上还会不断出现杂兵，务必对NPC同伴下达“对人重视”指令，让他们优先打杂兵，这样玩家可以专心打掠夺者。虽然老虎型和蜘蛛型之前已经打过不少了，不过同时对付两架还是有点棘手，不是很有自信的话，可以躲在门口处的狭窄地形打射击战，这样除了远程攻击外，其他攻击都无法伤害到玩家。

特 8-5 号作战：目标排除

胜利条件	击破ディオ-ネ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次3400年，以后680年

各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'O纤维：D型Ⅰ×1
5★	Will'O磁性流体：D型Ⅰ×2
4★	バ-ニア：D型低推力×2
3★	钩爪ユニット：D型Ⅰ×3
2★	翼状外骨格：D型低硬度×3
1★	ラ-ジAEDパック×3

特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	Will'O磁性流体：高纯度×3

任务要点

这个任务的对手是龙型天狱掠夺者，相比其他天狱掠夺者，龙型的体型非常大，导致各种近身攻击的范围很广。对付它的关键是破坏它的翅膀，这样可以令它的不少招式失效或范围减小，会好打不少。另外如果能破坏它的尾巴，它的招式还会进一步减少，不过当把两个翅膀破坏掉的时候它的体力也所剩无几了，基本挨不到断尾就死了。





奖杯	名称	取得条件
白金	ようこそ、幸福の牢狱都市パノプティコンへ	获得其他所有的奖杯
铜杯	自由への第一步	初次进行权力解放申请
铜杯	第2情报位阶权限取得	完成任务"第2情报位阶权限 取得考试"
铜杯	第3情报位阶权限取得	完成任务"第3情报位阶权限 取得考试"
铜杯	第4情报位阶权限取得	完成任务"第4情报位阶权限 取得考试"
铜杯	第5情报位阶权限取得	完成任务"第5情报位阶权限 取得考试"
铜杯	第6情报位阶权限取得	完成任务"第6情报位阶权限 取得考试"
铜杯	第7情报位阶权限取得	完成任务"第7情报位阶权限 取得考试"
银杯	第8情报位阶权限取得	完成任务"第8情报位阶权限 取得考试"
铜杯	惩役90万年に到达	刑期减少到90万年
银杯	惩役80万年に到达	刑期减少到80万年
金杯	惩役50万年に到达	刑期减少到50万年
银杯	全ては『变革』のために	获得サイモン的四个奖励
银杯	抑压からの解放	申请解放的权力超过101项
铜杯	社会不适合者	初次因违反规定而被增加刑期
铜杯	WE GAZE AT YOU	违反规定达到10次
铜杯	补助武装プラント自给生产者	初次在辅助武装工厂中生产战斗用道具
铜杯	医疗补给プラント自给生产者	初次在医疗补给工厂中生产医疗用道具
铜杯	ブ-スタ-プラント自给生产者	初次在强化部件工厂中生产强化部件
铜杯	武器プラント自给生产者	初次在武器工厂中生产武器
铜杯	最强のDIY	任意一件武器强化到10级
铜杯	アクセサリにこめる想い	自定义协泛者的外观后进入联机模式
铜杯	监视者ではなく协泛者として	在"アクセサリ改造申请"中自定义新的语音并登录
铜杯	荆とともに生きる	解放所有与荆棘相关的权力
铜杯	新たなる仲间	联机时收到其他玩家的卡片（フエロ-カ-ド）
铜杯	自分へのご褒美に	初次使用恩赦点数买东西
铜杯	超shazだぜ!	收集所有种类的ソフトクリ-ム
铜杯	仲间は见舍てない	救助被打倒的同伴10次以上
铜杯	これが溶断だ!	不用熔断破坏大型掠夺者的部位
铜杯	バラバラにしてやる!	一场战斗中用熔断成功破坏大型掠夺者部位5次以上
铜杯	アブダクタ-コレクタ-	回收破坏大型掠夺者部位后掉落的资源50种以上
银杯	贡献第一	完成所有任意任务
银杯	大地を驱ける虎	单机游戏时在一次都没被打倒的情况下击破コウシン
银杯	狂宴の大蜘蛛	单机游戏时在一次都没被打倒的情况下击破パラドクサ
金杯	天空よりの使者	单机游戏时在一次都没被打倒的情况下击破ディオ-ネ
金杯	混沌ノ来访者	单机游戏时在一次都没被打倒的情况下击破ペルタトウルム或オルタトウルム
铜杯	レッツ贡献!	在"シ1-3号嚆矢作战：市民夺还"之后的任务中将市民搬送到护送机
铜杯	これぞ共斗だ!	与其他玩家共同完成15次任务
铜杯	必ず取り戻す!	自己的协泛者被敌人夺走
铜杯	代わりはいないから	完成协泛者夺还任务
铜杯	幸福と自由と繁荣を求めて	完成15次特殊任务
铜杯	资源の无驮使い	累计共消耗9999发以上的子弹
铜杯	ちゃんと运んでくれよ!	在运送市民的途中不慎将其掉落
铜杯	最高の移动手段	使用荆棘移动的距离超过42.195km

掌机市场扫描

栏目主持：乌冬

北京 德科

基本上已经退出市场的PSV-1000型最近出现了反弹的表现，皆因一批欧版低价主机的流入，该批主机市场价格880元，为欧版3G，包装比之我们熟悉的港版主机要薄（因为电源是两项插头的缘故），包装盒两侧有透明胶带封装，机盒对号。刚在市场售卖时因为玩家心存疑虑所以并不出彩，等到大家反应过来的时候存货量已经不多，考虑到这可能是欧洲地区降价清仓的货源，所以应该不会持续批量供应，错过的玩家也不必刻意寻找，以免上当受骗。PSV-2000在暑假将尽的时候也开始降价，从之前的1250元回到了1150元的价格，随着几款高人气游戏的退热，相信价格还会进一步走低，加上今年东京游戏展公布PSV-3000的几率很低，所以玩家可以安心购买。之前官方推出的黑蓝、黑红两款打着“超值套装”旗号的PSV-2000也已经到货，包括主机，保护套和8G存储卡在内售价1400元左右，说真的这个价格很难让人满意，因为同样价格的情况下其他颜色主机已经可以购买16G卡了，再加上现在PSV的限量版主机也价格不贵，如果不是特别有爱实在是没有必要。

而3DS LL目前依然是在等待两款怪物软件的助推，尽管今年的两作分别是加强版和复刻作，但是作为如今日系厂商续命的热销品牌，两款游戏所聚集的人气依然是十分强大的。目前3DS LL的价格还没有任何的上涨趋势，基本上各颜色都在1150元上下，之前的两款长卖软件中《怪物猎人4》早已跌过200，考虑到下一作可以继承存档，买一张开开荒熟悉一下手感还是不错的选择，至于说《口袋妖怪》，相信在本代主机之内，该软件也不会有什么明显的降价可能了，喜欢的玩家直接买来玩就是了。

破解版3DS方面，目前没有什么突破性进展，可破解版本依然还停留在4.5的阶段，一些玩破解的玩家也大多兴意阑珊。市场上可破解的3DS LL都是港版主机，一些近日去香港游玩购物的玩家也反映说香港市场上大多还均为4.5版本主机，一方面说明货源还是很充足的，另一方面也表示了本地玩家大多选择了日版主机，说明想玩新游戏的需求和锁区之间依然是前者更加重要。





今年下半年简直是刷刷刷游戏爱好者的盛典，光PSV上就已经有《自由战争》、《讨鬼传 极》和《怪物猎人 边境 G》三款了，更不用说年末的《梦幻之星 新星》和隔壁3DS即将在10月发售的《怪物猎人4 G》。

下面来看看最近的广州电玩市场行情，PSV方面，PSV-2000系列全线跌价，除了港版红黑和蓝黑依然是报1250元以外，其他颜色都是报1110元，便宜了不少，日版PSV-2000价格变动不大；上辑提到的欧版PSV-1000瑕疵机目前依然有存货，只卖830元；PSV TV日版港版都是报400元，附带6合1游戏下载码，貌似淘宝上的价格掉得更夸张，已经跌破300元了，原因未知。记忆卡方面，8G/16G/32G/64G四版本容量分别报100/190/320/490，和上辑基本没有什么变化。

和PSV相反，本辑3DS LL日版是全线提价，但新机会附带一张游戏赠送下载码，送的游戏是每个月限定的数个游戏，且只能选一个，这些游戏赠送下载码部分实体店也有得买，价值90元左右，相对原价是300左右的游戏来说是划算了不少；任天堂原装扩张右滑杆目前特价88元！不过有兴趣入手扩张右摇杆的朋友不妨先Hold一下，等即将和《怪物猎人4 G》同步上市的Hori出品扩张右滑杆出来，手感绝对比任天堂制的好不少，不过价格也比较贵，可能要差不多200元的水平。

人气爆棚的《妖怪手表2 元祖·本家》目前已经突破200万销量大关，简直停不下来，不过除了《妖表2》，近期3DS上还有《耀西新岛》、《闪乱神乐2 真红》、《徽章机器人8》、《电波RPG 免费版》等值得一耍的游戏，可以说是不缺游戏玩的。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（日版）	3DS LL（4.5）	3DS LL（4.5以上）	2DS	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	—	—	1140	—	780	40	60	95
北京	绿洲电玩	—	1380	1150	1000	800	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	990	1390	1180	990	880	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	—	1400	1150	—	700	40	70	110
安徽合肥	大拇指电玩	1100	1450	1180	900	750	75	95	150
广西南宁	光派电玩	1150	1400	1200	—	800	80	120	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV -1000 Wi-Fi版	PSV-1000 3G版（无锁）	PSV-2000	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)	PSV记忆卡(64G)
广州	打机王	980	—	1100	—	100	190	320	490
北京	绿洲电玩	900	1100	1250	90	150	260	380	500
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1190	1280	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	950	1050	—	80	130	210	360	520
安徽合肥	大拇指电玩	1080	1100	1260	85	120	195	330	480
广西南宁	光派电玩	1100	1120	1220	100	150	240	380	550

硬件短消息

栏目主持：乌冬　文　钢琴

《怪物猎人4 G》主题入耳式耳塞

品　　名	モンスタ–ハンタ–4G ステレオイヤホン
出　　品	Capcom
对应机种	不限
官方价格	2138日元

《怪物猎人》初代在2004年诞生，经过10年的积累沉淀，这个系列已经成为继《勇者斗恶龙》和《口袋妖怪》等之后的又一国民级游戏，《怪物猎人4 G》作为系列10周年纪念作品，肯定会被赋予不低的期望。这次介绍的这款入耳式耳塞是参照《MH4G》的封面怪千刃龙设计出来的，有着金黄色的外壳，并且还有像千刃龙的表皮一样纹路，戴上后狩猎非常拉风。







《妖怪手表》妖怪清洁型挂饰

品　　名	妖怪ウォッチ クリ–ナ–つきマスコットだニャン
出　　品	Bandai
对应机种	不限
官方价格	600～800日元

被冠以“21世纪的口袋妖怪”的《妖怪手表2》上市后已经连续5周独霸日本TV游戏销售榜首位，不知道10月《怪物猎人4 G》上市前能不能继续保持呢。本作周边的热卖程度让所有周边商都吃了一惊，目前周边厂商都在努力补仓中，大部分有二维码能在游戏中获得特殊妖怪的周边依然缺货，但一些小东西还是能很容易地买到的，比如这款带屏幕清洁功能的小挂饰系列，动画中登场的妖怪基本都有（粗略估计已经有12款），售价为600～800多日元不等（老款比较便宜，新款基本都是800日元左右），在同类产品中是比较贵的价格了，但有人气在，根本不怕卖不出。







3DS/3DS LL专用《怪物猎人4 G》主题扩张右滑杆

品　　名	モンスターハンター4G 扩张スライドパッド
出　　品	Hori
对应机种	3DS/3DS LL
官方价格	13218日元

Hori作为日本最大级的周边制造商，迟迟没有推出3DS的扩张右滑杆，还被Cyber先发制人，一直都让人感到意外，而在国民级狩猎游戏《怪物猎人》10周年之际，Hori终于把扩张右滑杆给憋出来了，而且还是一式两份，3DS和3DS LL都有，Hori社在这方面不得不说是比Cyber社会做人。





3DS和3DS LL的扩张右滑杆在外观上有很大差别。3DS专用款是俊朗型，和3DS的时髦设计相呼应，蝙蝠翅膀形状的握把从与3DS的连接处自然延伸开来，3DS左下和右下装挂饰的部位留了两个空位，不影响挂饰的正常使用（这个必须点赞，因为很多类似的产品都没照顾到这点），安装的时候先把顶部扣进去，然后再把底部压下去；3DS LL专用款是圆润型，握把部分是独立插出来的，因为3DS LL左右跨度比3DS大很多，单独的握把手感会比一体化的好很多，并且也能一定程度上减轻产品的重量，安装方法和3DS专用款相反，要先把底部扣进去，然后把顶部压下去，滑杆本体上都有说明图示，相当照顾用户。





功能方面，3DS专用款和3DS LL专用款是一样的，右滑杆的位置和Cyber社出的那款一样，都是在左上角，虽然奇怪了些，但也证明了这个设计是被大众所认可的，扩张R键还是在3DS的R键下面，而扩张L键Hori社则将其扔到了背后，有玩过SEGA最后的游戏主机DC的朋友一定会泪流满面，没错，这个键正是参照了DC手柄背后键的设计，笔者个人可是相当喜欢这个键的位置，因为按起来真的相当舒服，还减轻了食指的负担，不会累，再次给这款产品点个大赞。OK，说了这么多优点，最后来挑下骨头，这款扩张右滑杆使用的电源依然是7号小电池，要是内置锂电就好了，可以省去玩家的好多麻烦。



下崽工房

DOWNLOAD



网罗热门游戏的DLC情报



怪物猎人 4



◆ ACT ◆ Capcom ◆日版◆ 2013 年 9 月 14 日

金の仁王、并び立つ

更新时间：2014.7.4

任务类型	狩猎
任务等级	★ 7
地点	熔岩岛
主任务条件	狩猎 2 只激昂金狮子
副任务条件	破坏金狮子的角
参加条件	HR8 以上
契约金额	3400z
主任务报酬金额	33000z
副任务报酬金额	3300z
时间限制	50 分钟

任务解说

任务一开始只有一只激昂金狮子，经过 5 分钟后会出现第二只，如果不想一打二，可以在差不多到 5 分钟的时候开始使用“けむり玉”，等把第一只消灭后再打第二只，这样会轻松不少。完成任务后可获得用来制作防具“EX アーティア系列”的关键素材。



USJ・苍と金の热き竞演！

更新时间：2014.7.18

任务类型	狩猎
任务等级	★ 7
地点	斗技场
主任务条件	狩猎 1 只金火龙和 1 只苍火龙
副任务条件	破坏金火龙的头部
参加条件	HR4 以上
契约金额	2200z
主任务报酬金额	21900z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50 分钟

任务解说

斗技场同时对付苍火龙和金火龙，同样可以用“けむり玉”战术把其中一直消灭后再对付另一只，如果不慎被发现的话，还可以使用场地中间的栅栏把两只火龙隔开，营造一对一的局面。完成任务后可获得用来制作防具“スタールーク系列”的关键素材。



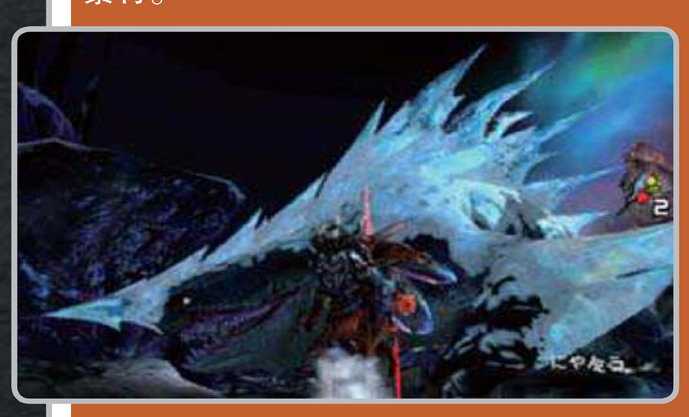
USJ・ザボアザギル 3D

更新时间：2014.7.18

任务类型	狩猎
任务等级	★ 5
地点	冰海
主任务条件	狩猎 1 只怪鲛
副任务条件	无
参加条件	HR4 以上
契约金额	700z
主任务报酬金额	6900z
副任务报酬金额	无
时间限制	50 分钟

任务解说

这个任务的怪鲛是超大体型的，但由于它的弱点在腹部，对我方的输出基本没有什么影响，钻到肚子下面攻击很安全。比较麻烦的是膨胀后，由于攻击判定变大，招式变得非常难躲，危机时最好收起武器专心回避。另外膨胀后要避免在区域连接的地方作战，以免出现被它挤到换区而无法再进入的情况。完成任务后可获得用来制作蓄能斧“スタ－ル－クアクス”和随从猫装备“スタ－ネコ系列”的关键素材。



ユニクロ・アイデアを求めて

更新时间：2014.7.25

任务类型	讨伐
任务等级	★ 1
地点	斗技场
主任务条件	讨伐 12 只白猫和 12 只黑猫
副任务条件	无
参加条件	HR4 以上
契约金额	400z
主任务报酬金额	3300z
副任务报酬金额	无
时间限制	40 分钟

任务解说

由于猫人体型较小，推荐使用攻击范围大的武器来打，如太刀和弩炮的散弹。另外还要注意黑猫会偷东西，如果不想自己的东西被偷，可以带上支给品里的“マタタビ”，这样黑猫就会优先偷这个。完成任务后可获得用来制作随从猫装备“モンクロネコ系列”的关键素材。



ユニクロ・果てしなき挑战

更新时间：2014.7.25

任务类型	狩猎
任务等级	★ 6
地点	斗技场
主任务条件	讨伐 1 只轰龙和 1 只黑轰龙
副任务条件	切断黑轰龙的尾巴
参加条件	HR4 以上
契约金额	2100z
主任务报酬金额	20400z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50 分钟

任务解说

斗技场同时对付轰龙和黑轰龙，一个人打时，“けむり玉”战术和地图中间栅栏依然是制造一对一机会的关键，只要先把一只消灭，另一只也只是时间问题。完成任务后可获得用来制作大剑“ユニバ－スクロム”和防具“ユニクロ”系列的关键素材。





暗魂献祭 Delta



◆ ACT ◆ SCE ◆港版◆ 2014 年 3 月 6 日

8 月 7 日，官方放出了 1.30 大型更新补丁。这次更新除了追加新任务、新机能、新饰品外，还有一个全新魔物登场，下面就来看看具体的消息。

1.30 版更新内容

· 追加新任务“追加委托 X”。

· 追加新服装。

· 追加完全制霸报酬。

· 追加服装商店的机能。

· 追加白纸页面报酬的机能，可辨别生成的页面是否尚未取得完全制霸报酬。

奥丁

弱点属性：无

可解体部位：马胸、人右手、长矛

咒部 & 凶咒部解体报酬：魔始祖之纸片、魔始祖之剑戟

攻击方式

突进

举枪朝玩家所在方向突刺，此招略带追尾效果，并且长枪的攻击距离较长，需提前做好准备进行躲避。魔物体力较低时，使用这招后会摔倒。

狂奔

策马漫无目的地狂奔一段时间，并且会在奔跑途中抛出毒球和冰球进行攻击，毒球落地后会朝着玩家方向移动一段距离，冰球落地后会形成陷阱。

挥击

原地举枪后朝左右两侧分别挥击一次，也有可能不举枪，原地挥击一次。不举枪的挥击几乎没有征兆，近战贪刀很容易被这招打到。

跳跃踏地

原地蓄力后朝玩家方向跳跃，准备动作明显且攻击距离较近，有足够的时间远离魔物。

风刃

挥击或跳跃踏地后有可能追加的招式，马身一转后朝前方放出三团风刃攻击扇形直线范围的玩家。

电流散射

高举右手蓄力后向前方扇形范围放出数道电流，不过攻击距离不算远，有足够的时间瞬移躲开。

石球撞击

召唤 3 颗石球攻击扇形直线范围的玩家，攻击力很高。石球从召唤到放出的间隔较短，不好提前做出预判，只能在看到石球冲过来时找准时机躲避。

保护罩

释放保护罩，可阻挡大部分远程魔法的攻击。

蓄力投掷

仰天举矛一段时间，之后将长矛投出，天空落下无数长矛，对全场进行无差别攻击，效果类似亚法隆的献祭魔法，可猛攻打断它的蓄力。

大爆炸

超长时间蓄力后，自身被火焰附体，之后发生大爆炸，对全屏范围造成超大伤害，可猛攻打断它的蓄力。

战法要点

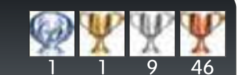
气势大于实力的一只魔物，比较有威胁的招式是狂奔和石球撞击，前者放出的毒球和冰球会出其不意地命中玩家，后者出招速度快且威力较高，最好带上铠甲类供物并全程保持身穿铠甲的状态来避免被意外秒杀。蓄力投掷和大爆炸都是该魔物的杀招，看到它的蓄力动作后必须第一时间靠近猛攻。只要保持近身砍两刀就瞬移离开的节奏，基本可以非常安全地击杀该魔物。



栏目主持：苍穹

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

海贼王 无限世界 红



1 1 9 46

◆BNGI◆A・AVG◆2014年6月12日◆日版
◆白金难度：7◆白金所需时间：约100小时
◆在线或联机奖杯：有◆硬件要求：无


虫无兮

白金综述

本作的奖杯数量乍一看有些吓人，不过需要刷的奖杯并不是很多，只要在游戏过程中注意一下，许多奖杯都唾手可得。游戏一开始建议先打竞技场模式，熟悉战斗并将战绩报酬全部拿到手，为剧情模式做储备。进入剧情模式后，对路飞重点进行培养，同时记得回收关卡内的宝箱，并对城镇设施进行建设。通关后，到酒场做任务，一边练级一边获取强者之语。待集齐强者之语后，再触发街中大乱斗集齐角色图鉴，之后通一遍高难度的剧情模式。最后再将未入手的奖杯补齐，就可以收获白金奖杯了。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	海贼王におれはなる！	获得其余所有奖杯
铜杯	プロローグクリア	完成序章
铜杯	第一话クリア	完成第一话
铜杯	第二话クリア	完成第二话
铜杯	第三话クリア	完成第三话
铜杯	第四话クリア	完成第四话
铜杯	第五话クリア	完成第五话
铜杯	第六话クリア	完成第六话
铜杯	第七话クリア	完成第七话
铜杯	第八话クリア	完成第八话
银杯	最终话クリア	完成最终话
铜杯	グッドタイミング	第一次发动QTE
铜杯	ゴムだから	路飞的QTE“はねかえし”发动100次以上
铜杯	大剑豪	卓洛的QTE“きりおとす”发动100次以上
铜杯	泥棒猫	发动娜美的QTE“ぬすむ”获得道具或者金钱100次
铜杯	狙击の王样	发动乌索普的“狙击モード”并命中200次以上
铜杯	料理人	发动山治的角色技能“攻めの料理”50次以上
铜杯	万能药	发动乔巴的角色技能“调合 治疗药”50次以上
铜杯	考古学者	发动罗宾的冒险技能“せきひをよむ”并得到道具30次以上
铜杯	船大工	布兰奇设置炮台50次以上
铜杯	ソウルキング	发动布鲁克的角色技能“NEW WORLD”50次以上
银杯	街の便利屋さん	完成60个以上的任务
铜杯	スピードスター	任务“越えてゆけ！最强の剑豪”的完成时间在3分钟以内
铜杯	スピードクイーン	任务“激突！世界最强の男”的完成时间在6分钟以内
铜杯	スピードキング	任务“再战！夸り高き海贼团”的完成时间在6分钟以内
铜杯	何人でもかかってこい！	击倒5000名以上的敌人
铜杯	一发逆转	全员必杀技发动次数合计超过100次
铜杯	コミュニケーション	第一次发动“强者之声”
银杯	おしゃべり好き	发动“强者之声”超过300次
铜杯	千里の道も	总移动距离超过50000米
铜杯	虫捕り名人	得到13种以上的陆上生物
铜杯	钓り名人	得到14种以上的水中生物
银杯	生き物大好き！	集齐所有生物
银杯	人物名鉴	完成角色图鉴
银杯	名言录	完成“强者之语”图鉴
铜杯	男に二言はねェ！！	第一次完成发展任务
铜杯	发展发展	完成15个以上的发展任务
银杯	发展マスター	完成所有的发展任务

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	んめエ～～～	在料理屋进食100次以上
铜杯	自给自足	在农场收获作物30次以上
铜杯	ケガの功名	在药屋调和100次以上
铜杯	マイスター	在工场进行开发超过100次
铜杯	集金	博物馆的总收益超过50000
铜杯	言叶の力	强化“强者之语”超过100次
铜杯	おはようございます！	和城镇居民打招呼超过300次
铜杯	飞んで飞んで	在城镇使用“橡胶火箭”超过500次
铜杯	揃った～	完成10张以上的刮刮卡
银杯	修行の成果を见せてやる	任意一个角色等级到达50
金杯	本领发挥	草帽一伙的所有成员等级到达40
铜杯	小金持ち	手上持有的金钱超过10万
铜杯	ルーキー卒业	海贼点数超过5000
铜杯	アイテムは见落とさねエ	破坏300个以上的木箱
铜杯	仲间がいるよ	通过联机完成任务
铜杯	宣战布告	在艾尼爱斯大厅通过乌索普的“火の鸟星”烧毁世界政府的旗帜
铜杯	海贼の高み	通关高难度剧情模式
银杯	チャンピオン	制霸斗技场
铜杯	ライバルたち	完成所有的BOSS任务

难点奖杯打法



ゴムだから





大剑豪



路飞和卓洛需要面对炮弹才能发动相应的QTE。正常情况下通关高难度剧情模式时应该已经解锁奖杯。如果玩家还是没有入手，推荐到马林梵多的冰山地带去刷海军，那里会大量出现炮兵。



料理人





万能药





ソウルキング



利用阿拉巴斯坦沙漠地带的水井回复SP可以快速解锁这3个奖杯。



考古学者



这个奖杯需要刻意去刷一下，因为石碑只存在于关卡之中，任务当中即使是同一场景也不会出现石碑，而且每个石碑每天（现实时间）只能读取一次，读取后也没有特别好的奖励。除最终话的8个关卡都分布着石碑，位置可以参考《掌机王SP》224辑的攻略地图。



生き物大好き！



这个奖杯如果纯粹靠钓鱼捕虫的话，要耗去大量时间。斗技场的战绩奖励中包含这些生物，只要获得所有的战绩奖励就可以直接解锁该奖杯。



人物名鉴



比较考验玩家人品的一个奖杯。通关剧情模式和制霸斗技场就可以完成98%的角色图鉴，而剩下的2%便是斯摩格和达斯琪。224辑的攻略中也有提到，这两人只会在街中大乱斗中出现，而且出现次数固定为6的倍数。也就是说，在第6次街中大乱斗遭遇海军后，如果不能完成随后的QTE小游戏，那么就需要等到第12次才能再次触发。不过，如果游戏失败后不保存，而是直接退出游戏的话，斯摩格二人有可能会提早出现。

街中大乱斗的触发本身相当考验人品，玩家最好挂着机子做别的事情，如果听到有一阵喧哗的人声，就是街中大乱斗出现的通知。与斯摩格的追逐中需要玩家准确输入5次QTE，提早按或错过都会扣除1次机会，当第3次机会用完时游戏就直接失败。建议玩家在追逐战时不要看动画，只留意屏幕正中间，一旦出现QTE提示马上按下。



名言录



这个可谓是最难获得的奖杯。强者之语的获得方法五花八门，但最主要还是通过在酒场做任务获得。绝大部分强者之语是酒场任务的固定报酬，即是完成任务就必定获得；而有一小部分是以随机报酬的形式存在，完成任务时只有一定几率获得，这部分就是白金路上最大的敌人，玩家除了反复刷任务外别无他法。所有角色的强者之语的入

手方法可以参考后文表格，在任务的最后没有标明“（随机报酬）”的便是固定报酬。

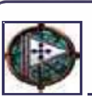
强者之语的最后一部分是全员共通的强者之语，除去最后两个外，剩下的全部都是任务的随机报酬。这些全员共通的强者之语都是BOSS角色的台词，除了表格中标明的任务外，只要是由对应的角色担任BOSS的任务都有一定几率获得。对应的角色可以参考最后的括号。



おはようございます！



路飞在城镇内移动时，固定位置的居民会有一定几率和路飞搭话，此时只要按R就能回应。如果要刷这个奖杯，可以按照以下路径移动：从宿屋出发，和博物馆旁的小女孩打招呼，之后左转，和小男孩和老太太打招呼后，向着桥的方向走，与桥头的小弟弟打招呼，之后沿着海边前进，途中还能和2位居民打招呼，最后回到起点的宿屋，进去一趟再重新出发。以上是比较有效率的刷法，不过刷的过程比较枯燥，建议玩家平时在城镇内移动时还是多在地上走走，慢慢积累次数。



宣战布告



这个是还原原作情节的奖杯。在司法岛进入司法塔之前、迎战司法岛的大批海军的天台区域，将敌人清干净后，用乌索普的“狙击模式”，对准司法塔的屋顶的旗帜发出“火の鸟星”即可解锁。

强者之语一览

路飞

强者之语名称	获得方法
よし 行くか！！	最初拥有
あっと言う间に终わらせるぞ！！！	最初拥有
いいや…全部守る！！！	完成第四话
お前の颜は もう见たくねエ！！！！	东の海＞念る一击！灰熊铳
腹ごしらえすりゃ…	完成第三话
この左腕は巨人族の腕だ！！！	完成第五话
海贼で ゴム人间だ	第一话的失落之语
毒だからって…	东の海＞挑め！地を裂く砂漠の宝刀
また会いてエもんな！！	东の海＞爱しい人へ！海贼女帝现る
こっからおれも 全力で…	完成第七话
おれにも守らせてくれよ！	东の海＞樽に入ったアイツを探せ！
いつかエ–スを越えて…	伟大なる航路＞エ–ス参战！火拳と黑ひげ
ん治ったア～～～！！！！	新世界＞捕えろ！近海に栖む王（随机报酬）
仲间がいる゛よ！！！！	马林梵多冰山地带宝箱（需带上布鲁克）
捕まえたア～～！！！	东の海＞燃える岛のネズミ退治
死なせたくねエから“仲间”…	阿拉巴斯坦沙漠地带宝箱
おれには2年间修业した…	电影院屋顶的宝箱
谁一人…！！！死んでもやらん！！！！	特兰斯镇的以物易物报酬
このケンカ！！ おれ达の……	完成第一话
おれはお前を越えて行く！！！！	伟大なる航路＞炎热の砂漠を驱け拔けろ！
いくぞ！！！ “伟大なる航路”！！！！	伟大なる航路＞越えてゆけ！最强の剑豪
おれゴムだから大丈夫だ！！！	完成第六话
何一つ…！！！ 救わねエ神が…	新世界＞鸣り响く神とドラゴンの雷
“アトラス”と“ヘラクレス”…	东の海＞つかめ！世界の憧れ（随机报酬）
これでお前をブッ飞ばせる	东の海＞爱しい人へ！海贼女帝现る（随机报酬）
何万人でもかかって来い～！！！	东の海＞暴れ出せ！深海の大乱斗
この胜负おれとお前で…	新世界＞激斗！世界政府最高战力
もし谛めたら くいが残る！！！	新世界＞守り拔け！暗夜の国防战
わりい おれ死んだ	伟大なる航路＞登场！赤发のシャンクス
…仲间一人も゛…！！！	新世界＞黄猿上陆！正义の门
「生きたい」と言えエ！！！！	新世界＞打ち破れ！六式最终奥义
ドクロのマ–クは “信念”…	新世界＞捕えろ！近海に栖む王（随机报酬）
全员！！！ 逃げる事だけ考えろ！！！	伟大なる航路＞探せ！コルボ山の高级食材
なんか燃えてきた！！！	新世界＞足元危险！生き残れ黑将军
“海贼王”に！！！おれはなるっ！！！！	完成第八话
强エとわかってんだから…	新世界＞捕えろ！近海に栖む王（随机报酬）
行くぞ野郎共オ～～～！！！	完成第二话
雷なら効かねエ！！！	伟大なる航路＞肉だ！烧肉フェスティバル（随机报酬）
冒险のにおいがプンプン…	东の海＞つかめ！世界の憧れ
おれ出たトコ胜负好きだし！！	伟大なる航路＞袭来！新鱼人海贼团
ちょっと无茶するからよ！！	四皇＞最终决战！マリンフォ–ド

卓洛

强者之语名称	获得方法
それが鉄をも斩る力	第二话的失落之语
祭囃子が闻こえてきたんで…	完成第一话
合缘奇缘…	完成第四话
5秒で片づけてやる！！！	最初拥有
おれの命は死神でも…	第七话的失落之语
押して押す事	完成第三话
あの时より数段强エんで…	完成第五话
かつこ悪つ！！！	东の海＞サニ–号へ戻れ！
船を 间违えた！！！	东の海＞燃える岛のネズミ退治
格の违いを教えてやるよ	完成第六话
何が何でも生き延びろ…！！！	阿拉巴斯坦街道宝箱（需带上卓洛）
少し 燃えてきた…！！！	东の海＞灼热の大地に栖む传说
任せろ！！！ 运に	东の海＞探して！神圣な钟に集う蝶（随机报酬）
こつちも色々背负ってんだよ！！	新世界＞王下七武海を担う者たち（随机报酬）
世界一の剑豪になる事だ！！！！	特兰斯镇的以物易物报酬
头が高エ！！！	东の海＞探して！神圣な钟に集う蝶（随机报酬）
ルフィは海贼王になる男だ！！！	新世界＞对决！海贼王の船员
おれはまだまだ强くなれる	完成第一话
おれに剑を 教えてくれ！！！	伟大なる航路＞越えてゆけ！最强の剑豪
ケンカは买った…	伟大なる航路＞危险だらけ！爆弹岩あつめ
背中の伤は剑士の耻だ	东の海＞登场！死の外科医ロ–
二度と败けねエから！！！	伟大なる航路＞钓り上げろ！白黑パンサメ
“神”に祈つた事はねエ	特兰斯镇的以物易物报酬
死んだらおれは…	新世界＞激斗！世界政府最高战力
…このおれの命一つで！！	新世界＞海上レストラン大乱斗
あの时の力をいつでも…	伟大なる航路＞炎热の砂漠を驱け抜けろ！
お前を超える为…！！！	新世界＞共斗！赤发と鹰の目
こういう穷地をおれア…	新世界＞砂の国の物语
胜负を黙って见届けろ！！！	新世界＞激斗！世界政府最高战力
地狱の果てまで	柯尔波山山上第一区域宝箱（需带上卓洛）
苦难上等	伟大なる航路＞お宝夺取！海军本部争夺战
おまえは逃げるべきだった	新世界＞暴け！冰炎の岛の阴谋
全部斩つてやる	完成第八话
しつかりしやがれ！！！	完成第二话
见苦しくあがいてみよう…	四皇＞冰炎の岛の物语
剑の相手ならおれがする！	伟大なる航路＞危险だらけ！爆弹岩あつめ（随机报酬）
钓りをしてエんだ…	东の海＞樽に入つたアイツを探せ！

娜美

强者之语名称	获得方法
私は元泥棒で今海贼なの	第四话的失落之语
ウェザリアの“天候の科学”…	完成第三话
生まれておいでっ！！ 雷ちゃん！！	完成第六话
足の一本や二本や三本…	完成第四话
私は优しくないわよ！！	完成第七话
100%私の过失だけど…	东の海＞贝バトル！鸣き声を追え
幸せパンチ一人10万ベリ–よ	东の海＞お宝いっぱい！砂漠の国
べ！！！ 绝対きかないっ！！！	东の海＞つかめ！世界の憧れ
私と一绪に死んで！！！	东の海＞あつめて！极寒の果实
さア 试させて贳うわよ！	完成第六话
好きなものはお金とみかん！！	伟大なる航路＞探せ！コルボ山の高级食材
まず 私のへそくりが8割	东の海＞なぞのたまご探索队
昔のクセで?	东の海＞あつめて！战斗兵器の部品
海贼のお宝は山分けと…	伟大なる航路＞お宝いっぱい！黄金乡
あいつらの强さに…	鱼人岛BOSS战区域入口旁的宝箱
ハ–トのシビれにご注意…	伟大なる航路＞雷迎降临！神の岛の战い
この船の“航海士”は谁！！？	新世界＞鸣り响く神とドラゴンの雷
私の予报は外れない！！	新世界＞突破せよ！正义の盾
私と组んで大儲けしない?	伟大なる航路＞夺え！海军上官のお宝
舍てたもんじゃないのよ?	伟大なる航路＞挑め！海侠のジンベエ
これだけコワイ目にあって…	伟大なる航路＞肉だ！烧肉フェスティバル
ルフィ…助けて…	伟大なる航路＞雷迎降临！神の岛の战い（随机报酬）
私は“航海士”！！	新世界＞鸣り响く神とドラゴンの雷（随机报酬）
その话のつた?	特兰斯镇的以物易物报酬
予言じゃない 予报よ！！	新世界＞鸣り响く神とドラゴンの雷（随机报酬）
ハツ倒すわよ あんた！！！	东の海＞贝バトル！鸣き声を追え
そんなムゴい死に方！！！	伟大なる航路＞お宝いっぱい！黄金乡（随机报酬）
贷すわよ 利子3倍ね	杂货店屋顶的宝箱
ハツ倒すわよ あんた！！！	东の海＞贝バトル！鸣き声を追え（随机报酬）
早く会いに行って力に…	新世界＞驱け抜けろ！处刑台の顶上
私だって并大抵の航海士じゃ…	空岛神之岛丛林区域宝箱（需带上卓洛）
ここから本领よ！！！	特兰斯镇的以物易物报酬
“魔法使いちゃん”って…	完成第五话
これだけ怖い目に…	完成第八话
航海士の天气予报は…	东の海＞トランスタウンの绿化活动
たまには私だって…	新世界＞鸣り响く神とドラゴンの雷（随机报酬）
急ぎなさいよ ブッ飞ばすわよ！！	东の海＞フカフカ云を集めて（随机报酬）
私もう！！！ 何もいらない！！！！	四皇＞最终乐章！神の岛の冒险

乌索普

强者之语名称	获得方法
新兵器「ポップグリ−ン」！！	第四话的失落之语
おれは本物の“狙击の王様”…	完成第二话
新兵器“黑”カブトの力を见よ！！！	完成第六话
キャプテン・ウソップ！！！	第七话的失落之语
见たかおれの炮击の腕！！	完成第八话
ウソップ泳ぎま−す！！！	东の海＞フカフカ云を集めて
おれは“勇敢なる海の战士”…	东の海＞なぞのたまご探索队
心配しん…パイスン…	伟大なる航路＞未来国から来た黑将军
お前はおれに狙击され…	完成第三话
このウソップ様に不可能な…	完成第五话
おれ様こそが砦なのだ！！！	东の海＞砂漠の肉を食べつくせ！
敌は巨大鱼…	新世界＞捕えろ！近海に栖む王
おれは“狙い”に关しちゃ…	伟大なる航路＞探せ！コルボ山の高级食材
おれに追いつけるもんか！！	东の海＞砂漠の肉を食べつくせ！（随机报酬）
意地はってごべ−−−ん！！！	特兰斯镇的以物易物报酬
色々できるぞ「ウソップ工场」	工场屋顶的宝箱
クリアできない难关など…	伟大なる航路＞炎热の砂漠を驱け拔けろ！（随机报酬）
「男ウソップ大冒险」	博物馆屋顶的宝箱
おれは元から！！！	特兰斯镇的以物易物报酬
一绪に逃げるんだ！！	伟大なる航路＞捕えろ！光速の海军大将
ここが地狱じゃあるめエし！！！	东の海＞サニ−号へ戻れ！
逃げよう！どっちにしろ…	伟大なる航路＞袭来！新鱼人海贼团
助けて…　そげキング…！！！	伟大なる航路＞电传虫をつかまえろ！
战いを避けちゃならねエ…	新世界＞砂の国の物语
敌袭～！！！　敌袭～っ！！！	新世界＞倒せ！砂漠に巢食う古代种
手ぶらでオチオチ归れるか…	空岛神之岛丛林区域宝箱
あいつはいずれ“海贼王”に…	新世界＞对决！海贼王の船员
きゅ…急に 急に持病の…	新世界＞倒せ！砂漠に巢食う古代种（随机报酬）
もうお前を倒す算段は…	司法岛正门前区域宝箱（需带上卓洛）
何が起きてももう动じねエ！！	四皇＞捕まえろ！海底乐园の冒险
おのれの道を突き进むことを…	新世界＞驱け拔けろ！处刑台の顶上
おれと决斗しろォ！！！	新世界＞共斗！赤发と鹰の目（随机报酬）
出动だ！うおおお！	完成第七话
ひるむな もうおれは昔の…	完成第四话
援护はおれに任せとけ！！	伟大なる航路＞炎热の砂漠を驱け拔けろ！（随机报酬）
胜つて！！！みんなで一绪に…	东の海＞打ち破れ！暗の正义
あごめんなさい	东の海＞お宝いっぱい！砂漠の国（随机报酬）
今日のおれはひと味违うぜ！！！	完成第二话

山治

强者之语名称	获得方法
何が怪物…！！かわいく…	完成第三话
烧け焦げろあんな思い出	完成第五话
食う事にはおれが困らせねエ！！	最初拥有
长い间！！！くそお世话に…	完成第七话
オロしてやる！！2年の地狱で…	完成第四话
これは“恋の试练”	第五话的失落之语
おれの心のオ−ルブル−～！！！	东の海＞旅する鱼をつかまえて
おれは空を飞んだのさ！！	东の海＞フカフカ云を集めて
おれは“恋の狐火”！！	完成第五话
クソうめエだろ	东の海＞肉がくいてエ！雪山の冒险
恋の奴隶なんだ おれは！！	完成第六话
恋の警备万全です！！	东の海＞お宝いっぱい！砂漠の国
奈落の底までメロリンラブ?	特兰斯镇的以物易物报酬
女の…泪の落ちる音がした	东の海＞旅する鱼をつかまえて（随机报酬）
よかった…！！！やられたのが…	东の海＞旅する鱼をつかまえて（随机报酬）
“声援”なら おれは黄色い…	料理屋屋顶的宝箱
见つけたぞ−！！ここが…	鱼人岛第一区域西南角的宝箱
少し辛みが效きすぎたな	伟大なる航路＞猛炎彷徨う樽を追え！
おれの命とっとけ…！！	新世界＞海上レストラン大乱斗
怒りで体が爆发しそうなんだよ！！！	新世界＞贯け！海贼の仁义
おれの名はサンジ 海の…	伟大なる航路＞钓り上げろ！白黑パンサメ
“女のウソ”は 许すのが男だ	新世界＞打ち破れ！六式最终奥义
お前にできねエ事は…	新世界＞极めろ！鱼人空手の极意（随机报酬）
人は“心”だろうが	料理屋2号店屋顶的宝箱
おれはレディ−が大好き…	四皇＞豪快！烧肉フェスティバル
地狱より归还しました！！	新世界＞极めろ！鱼人空手の极意（随机报酬）
男サンジやらねばならぬ！！！	新世界＞极めろ！鱼人空手の极意
おれは女は蹴らん…！！！	新世界＞王下七武海を担う者たち
おれは 止まる气はねエんで！！！	伟大なる航路＞越えてゆけ！最强の剑豪（随机报酬）
その胜负受けて立つ！！！	柯尔波山风车村区域宝箱（需带上布鲁克）
最恶の事态には必ず相应の…	伟大なる航路＞烧き尽くす！海军元帅现る
料理人として 世界一の…	第七话的失落之语
恋はいつもハリケ−ンなんだよ！！	东の海＞爱しい人へ！海贼女帝现る
炎が怖くて 料理人が…	伟大なる航路＞越えてゆけ！最强の剑豪（随机报酬）
おれは怒りで…	完成第八话
片っ端からテ−ブルマナ−…	东の海＞砂漠の肉を食べつくせ！

乔巴

强者之语名称	获得方法
地中を掘るのはおれも得意だ！！	第二话的失落之语
おれの名前は「トニ–…	完成第二话
お前の力になれるなら…	完成第五话
おれはもっと頼れる男に…	完成第六话
パワ–ならとっておきの…	完成第八话
そうだよトナカイだ！！！	东の海＞あつめて！极寒の果实
こんな时までやましい…	东の海＞探して！雪山のきのこ
好きなだけケガしろみんな！！	完成第三话
医者のやり方… 教えて…	完成第七话
おれ今度药作ってみるよ！！	药屋屋顶的宝箱
气をしっかり持てよ！	四皇＞ドラム王国の支配者
谁がゴリラだ！！	伟大なる航路＞极寒の城に蠢く阴（随机报酬）
これでおれも…	磁鼓王国雪山场景西北角宝箱
とめよう… 逃げるの…！！！	特兰斯镇的以物易物报酬
治疗くらいできるぞ	伟大なる航路＞お花畑を作って！
おれは医者だ！！！ 治疗くらい…	伟大なる航路＞再会！ドラム城の待ち人
チョッパ–マスクだ！！	东の海＞探して！神圣な钟に集う蝶
顽张るぞ！！ おれは“希望”だ！！	伟大なる航路＞エ–ス参战！火拳と黑ひげ
别にな゛んもコワイ事…	东の海＞贝バトル！鸣き声を追え
ちょうどいい气候だ	伟大なる航路＞极寒の城に蠢く阴
おれルフィの役に立つ怪物に…	新世界＞倒せ！冰雷の双龙
おれは生意气な…	东の海＞探して！雪山のきのこ（随机报酬）
ここで海贼の旗を扬げよう！！！	新世界＞胜ち抜け！ワポルの军团
“何かがヤベ–センサ–”に…	药屋2号店屋顶的宝箱
クワガタじゃねエよ！！！	东の海＞肉がくいてエ！雪山の冒险（随机报酬）
よかった～生きてた～…！！！	新世界＞三战！キャプテン?バギ–
そ！！ そんな事言われても…	新世界＞守り抜け！暗夜の国防战
おれに任せてくれないか	马林梵多熔岩地带东北角宝箱
おれ！！ 必ず！！！ 强くなって…	新世界＞胜ち抜け！ワポルの军团
人间ならもっと自由だ！！！	特兰斯镇“气球收集”中取得100个以上的气球
医者～～～！！！ おれだ～～！！	完成第二话
うおお–！！ おれも役に…	完成第四话
お゛れが“万能药”に゛なる゛んだ！！！	新世界＞胜ち抜け！ワポルの军团（随机报酬）
おれは化物！！！！ 强いんだアア！！！！	东の海＞肉がくいてエ！雪山の冒险
见えたっ！！！ お前达の弱点っ！！！	东の海＞肉がくいてエ！雪山の冒险（随机报酬）
无事か–！？みんな～！！	伟大なる航路＞再会！ドラム城の待ち人（随机报酬）

罗宾

强者之语名称	获得方法
私が求めていたものは…	第六话的失落之语
あなたを决して逃がさない	完成第三话
谁かの为に强くなりたい…	完成第七话
私の愿いを叶える为よ！！！	完成第四话
私より 强いのかしら	完成第七话
责任…とってね	东の海＞挑め！地を裂く砂漠の宝刀
お好きにどうぞ	东の海＞ためらうな！海军大乱斗
一生悬命やるわ	完成第五话
私の梦には 敌が多すぎる	伟大なる航路＞大钟楼に降り立つ传说
いいわ任せて	东の海＞登场！死の外科医ロ–
みんな ありがとう	东の海＞打ち破れ！暗の正义
世界の历史が眠ってる…	书店屋顶附近的宝箱
体の各部を花のように…	伟大なる航路＞夺え！海军上官のお宝
天にも升る气持ちだったわ	东の海＞トランスタウンの绿化活动（随机报酬）
邪魔をしないで…！！	四皇＞挑め！オヤジと息子の绊
あら乐しそうね	东の海＞トランスタウンの绿化活动（随机报酬）
乱暴な人ね	特兰斯镇的以物易物报酬
私の运命があなた达に…	伟大なる航路＞电传虫をつかまえろ！
航海や上陆が冒险だなんて…	伟大なる航路＞お宝いっぱい！黄金乡
私には仲间がいるから	伟大なる航路＞挑め！海侠のジンベエ
私はもう…一人じゃないから！！	新世界＞黄猿上陆！正义の门
“历史の本文”の文章を…	新世界＞打ち破れ！六式最终奥义（随机报酬）
贵方达の知らない“暗”がある	伟大なる航路＞会っても内绪！元海军大将
人として耻ずかしいわ	新世界＞打ち破れ！六式最终奥义（随机报酬）
私はどんな牺牲も…	新世界＞突破せよ！正义の盾
生きたいっ！！！！	新世界＞打ち破れ！六式最终奥义（随机报酬）
私は戻らなくちゃ…	马林梵多熔岩地带最西侧宝箱
ひどいことするわ…	空岛神之岛遗迹区域宝箱
好きなの スリル	完成第六话
手を贷しましょうか?	完成第八话
历史は常に繰り返すけど…	伟大なる航路＞雷迎降临！神の岛の战い
すぐに终わるわ大人しくして…	伟大なる航路＞捕えろ！光速の海军大将（随机报酬）
移动は任せて	伟大なる航路＞お花畑を作って！
反省したって许さない！！！	伟大なる航路＞大钟楼に降り立つ传说

弗兰奇

强者之语名称	获得方法
ちょっと武器作ってくる	最初拥有
ここで1发「大技」の…	完成第一话

强者之语名称	获得方法
"合体"！！！ 铁の海贼！！！	完成第四话
おれは"改造人间"だ…	完成第三话
おれの拳は本物の…	完成第五话
もはやおれは…人智を超えた！！	完成第七话
ヒトだおれは	东の海＞あつめて！战斗兵器の部品
船の心配はするな！！	东の海＞探して！神圣な钟に集う蝶
おらァ いくらでも…	完成第一话
变～～～～体！！！	第三话的失落之语
うお–ん おめエら好きだ–	伟大なる航路＞会っても内绪！元海军大将（随机报酬）
おのれ！！ スーパ–许さん！！	四皇＞激战！新旧王下七武海
ん～～…！！！ フレ––ツシユ！！！	艾尼爱斯大厅第二区域西侧屋顶的宝箱
男上げてんなァお前ら！！	特兰斯镇南岛塔顶蓝色的最高塔的宝箱
ちょっと行ってくらァ！！！！	伟大なる航路＞猛炎彷徨う樽を追え！（随机报酬）
捜そう！！ おれには…	特兰斯镇的以物易物报酬
お前の攻击なんざ…	东の海＞ためらうな！海军大乱斗
波に向かって 立つ 狮子…	完成第六话
お前ら！！ "战略の15"だ！！！	伟大なる航路＞焼き尽くす！海军元帅现る
すでにメンテは万端だぜ	伟大なる航路＞猛炎彷徨う樽を追え！
さっきまでのオレの拳は…	东の海＞燃える岛のネズミ退治（随机报酬）
このホメ上手！！	新世界＞倒せ！冰雷の双龙（随机报酬）
ボデュア–––––つ！！！！	新世界＞足元危险！生き残れ黑将军（随机报酬）
ちったァ效いたかバカ野郎め！！！	新世界＞胜ち抜け！ワポルの军团
タンクだぜ?	新世界＞暴け！冰炎の岛の阴谋
「サイボ–グ钢铁旅情」	伟大なる航路＞未来国から来た黑将军
コ–ラは满タンだ！！	新世界＞足元危险！生き残れ黑将军
乘り越えていこうぜ！！！	新世界＞激突！世界最强の男
命をなげうっても构わねエ	马林梵多冰山地带最西侧宝箱
"アーマ–ド おれ"！！！	完成第二话
てめエ死んだら承知しねエぞォ！！！	完成第八话
フランキ–～～～ "无敌"	东の海＞登场！死の外科医ロ–（随机报酬）
スーパ–强エぞバカヤロウ	四皇＞处刑台の大乱斗
仕方ねエ世话してやるよ！！！	东の海＞トランスタウンの绿化活动

布鲁克

强者之语名称	获得方法
もう限界～！！ 足ツリそうです	第六话的失落之语
今日は最高のォ～…	完成第三话
「冻える剑」！！ コツとご览…	完成第七话
骨だって荣养あります…	完成第四话
骨身を惜しまず！！！	完成第七话
「血も冻る」「黄泉の风」で…	东の海＞探して！雪山のきのこ
そう"死んで骨だけ"…	东の海＞暴れ出せ！深海の大乱斗
ホラ音乐は味方です！！	完成第六话
もう仲间を失うのは…	东の海＞念る一击！灰熊铳
攻击は私の骨身には…	伟大なる航路＞再会！ドラム城の待ち人
このゾクゾクする様な感觉…	东の海＞旅する鱼をつかまえて（随机报酬）
"コツコツ"生きてきました！！	伟大なる航路＞未来国から来た黑将军（随机报酬）
パンツ见せて贳っても…	杂货屋2号店屋顶宝箱
あ 私 仲间になって…	伟大なる航路＞危险だらけ！爆弹岩あつめ
约束とは死んでも守る…	伟大なる航路＞登场！赤发のシャンクス
今日は最高のライブに…	伟大なる航路＞お宝夺取！海军本部争夺战
ヨホホホ 音乐は力です	新世界＞倒せ！冰雷の双龙
あなた达の心脏を…	伟大なる航路＞大钟楼に降り立つ传说
更に冻てつく"黄泉の风"！！！	伟大なる航路＞会っても内绪！元海军大将
私…震える胸……	磁鼓王国第一区域最西侧宝箱
今すぐあなたの心！！ 救いに…	新世界＞激突！世界最强の男（随机报酬）
前方に生物发见！	新世界＞倒せ！砂漠に巣食う古代种
私 生きててよかったァ！！！	新世界＞激突！世界最强の男（随机报酬）
何をジタバタすることが…	新世界＞贯け！海贼の仁义
止めは私が！！	特兰斯镇的以物易物报酬
今日はなんて素敌な…	乐屋屋顶的宝箱
今すぐあなたの心！！ 救いに…	新世界＞激突！世界最强の男
お役に立たなければ…	新世界＞极めろ！鱼人空手の极意
男が一度…！！！ 必ず归ると…	新世界＞王下七武海を担う者たち
私をこの世に生かす"力"は…	新世界＞三战！キャプテン?バギ–
"ヨミヨミの实"の…真の力…！！	马林梵多冰山地带东侧小岛宝箱（需带上布鲁克）
死ぬ气で顽张ります！！	新世界＞共斗！赤发と鹰の目
私の音乐は"力"を…	完成第五话
お守りします！！ 命にかえても！！！	完成第八话
ハイお气をつけて～！！！	伟大なる航路＞捕えろ！光速の海军大将
お寒うござんす お气をつけて	伟大なる航路＞袭来！新鱼人海贼团（随机报酬）
テヤマスイ–が震えますね–！！！	伟大なる航路＞极寒の城に蠢く阴
死んだフリしてましょう	东の海＞旅する鱼をつかまえて

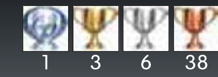
全员

强者之语名称	获得方法
世界一の科学者が谁か…	东の海＞念る一击！灰熊铳（凯撒）

强者之语名称	获得方法
守りてエもんは…	东の海＞挑め！地を裂く砂漠の宝刀（克洛克达尔）
“暗の正义”の名のもとに！！！	东の海＞打ち破れ！暗の正义（路奇）
鱼人こそが“至高の种族”…	伟大なる航路＞袭来！新鱼人海贼团（霍迪）
おれァ“白ひげ”だ！！！	新世界＞激突！世界最强の男（白胡子）
バクバクの…真の力…！！！	新世界＞胜ち抜け！ワポルの军团（瓦波尔）
おれの时代だァ！！！！	四皇＞ドラム王国の支配者（黑胡子）
“恐怖”こそが“神”なのだ	四皇＞最终乐章！神の岛の冒险（艾涅尔）
爱してくれて…ありがとう！！！	伟大なる航路＞再会！ドラム城の待ち人（艾斯）
この男を命に代えても…	四皇＞激战！新旧王下七武海（甚平）
速度は…“重さ”	伟大なる航路＞捕えろ！光速の海军大将（黄猿）

强者之语名称	获得方法
「ダラけきった正义」だ	四皇＞最终决战！マリンフォード（青雉）
海贼という“恶”を许すな！！！	新世界＞激斗！世界政府最高战力（赤犬）
こんにちはお前达！！	新世界＞对决！海贼王の船员（巴基）
猛る己が心力插して…	伟大なる航路＞越えてゆけ！最强の剑豪（米霍克）
取るべきイスは…必ず夺う！！！	东の海＞登场！死の外科医ロ–（罗）
“恋はいつでもハリケ–ン”	东の海＞爱しい人へ！海贼女帝现る（汉库克）
この战争を终わらせに来た！	新世界＞对决！海贼王の船员（香克斯）
おれはあんたの昔の梦を！！	伟大なる航路＞未来国から来た黑将军（黑弗兰奇将军）
部下に手ェ出してんじゃ…	特兰斯镇南岛塔顶红色的最高塔的宝箱
新たな野望の第一步だ	四皇＞再战！夸り高き海贼团

跨过我的尸体2



◆SCEJA◆RPG◆2014年7月17日◆日版
◆白金难度：5/10◆白金所需时间：60小时以上
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无


苍穹

白金综述

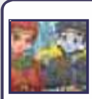
《俺尸2》的奖杯整体设置得比较合理和人性化，随着攻关的过程就能够达成大多数，包括宝物目录和鬼录的相关奖杯都不需要刻意刷。白金的耗时程度与玩家所选的游戏难度有关，不过奖杯并没有难度要求，因此追求速度的话可以放心开最低难度攻关。奖杯中难度最高的无疑是隐藏BOSS挑战相关的“夜鸟子大往生”（具体打法请参考本辑攻略），而最麻烦耗时的则是“昼子の愿い”，等这两个奖杯都达成了若还没经过100年，再用休养大法快速推进时间即可。下面讲解几个有可能漏掉或对条件产生误解的奖杯，注意在出征过程中达成条件奖杯并不会立刻弹出，要等返回家中、月份更迭时才会解锁，因此无需太着急。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	极めし者	获得其他所有奖杯
铜杯	祭り解放 其の１	解放第一个祭典（主线流程）
铜杯	祭り解放 其の２	解放第二个祭典（主线流程）
铜杯	祭り解放 其の３	解放第三个祭典（主线流程）
铜杯	祭り解放 其の４	解放第四个祭典（主线流程）
铜杯	祭り解放 其の５	解放第五个祭典（主线流程）
银杯	一族悲愿达成	达成家族的夙愿（即通关）
金杯	昼子の愿い	令太照天昼子转生
金杯	夜鸟子大往生	初次成功挑战夜鸟子大往生
铜杯	受け继がれる意志	初次更换家族当主
铜杯	绝伦一族	交神100次以上
金杯	历史ある一族	一族复活后经过100年
铜杯	传统の武具	继承特注武具10次以上
铜杯	秘传の奥义	继承奥义10次以上
铜杯	成金一族	所持金钱超过200万两
铜杯	赈わう街	城镇人口超过1万人
铜杯	氏神充实	自己家族的氏神超过5名
铜杯	街で　の大御殿	住宅增筑至最大限度
铜杯	赈やかな街作り	任意设施发展到最大限度
铜杯	果报は寝て待て	休养累计20次以上
铜杯	「コ–ちん」の使い手	执行提案累计24个月以上
银杯	究极の一击	一击的伤害超过1000
铜杯	九死に一生	承受敌方的协力奥义并存活下来
铜杯	併せ阻止 50回突破	阻止敌方的协力法术/奥义50次以上
铜杯	超・长丁场	1场战斗超过200回合
铜杯	コ–ちん大活跃	小珂（コ–ちん）成功保护队长
铜杯	术4人併せ	初次发动4人协力法术
铜杯	奥义3人併せ	初次发动3人协力奥义
铜杯	奥义初创作	初次创作奥义
银杯	奉纳试合初优胜	初次获得奉纳比赛的优胜
铜杯	人间の限界	任意族人达到最高等级
铜杯	进言尊重	只采用进言展开战斗100次
铜杯	御玉の使い手	使用“七光の御玉”100次以上
铜杯	历战の勇者	战斗次数超过1000次
铜杯	奇袭の达人	战斗中先发制人200次以上
铜杯	奇袭をくらう达人	战斗中受到偷袭10次以上
铜杯	鬼斩りの一族	击破恶鬼1万只以上
铜杯	地缚灵10人击破	击破地缚灵10人以上
铜杯	佣兵を10回雇用	雇佣佣兵10次以上
铜杯	养子を10人受け入れ	过继养子10人以上
铜杯	恋多き一族	结魂次数超过10次
铜杯	他国で散财	在他国消费1000万两以上
铜杯	远征の达人	远征次数超过50次
铜杯	交流试合の达人	交流比赛获胜10次以上
铜杯	温泉爱好家	进入温泉50次以上

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
银杯	全迷宫に进入	进入过所有的迷宫
银杯	宝物目录500突破	宝物目录开启500项以上
银杯	鬼录开示200突破	鬼录开启200项以上

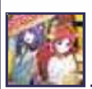
难点奖杯打法



绝伦一族



铜杯

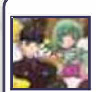


御玉の使い手



铜杯

如果玩家打得快，一般通关时交神都不会到达100次，需要后期刻意累积一下数量。每次交神都会得到1个“七光の御玉”，因此两个奖杯是相关的，注意该道具只有尚未元服的角色可用，且每次出阵只能用1个。

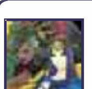


赈わう街



铜杯

城镇的人口会随着玩家对各项设施的投资逐渐增加，每逢祭典活动召开时小珂都会提示玩家有多少人参与，而在设施投资界面按□键也可以查看城镇当前的人口情况。

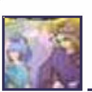


「コ－ちん」の使い手



铜杯

选择“コ–ちんの提案”后无论选“全部おまかせ”还是“いっしょに决める”皆可，但要注意的是随后的行动必须达成提案所设定的目标，诸如讨伐多少个大将、获得某种卷物等，这样才算成功1次。

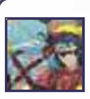


九死に一生



铜杯

一般战斗中遇到的鬼怪都不会用奥义，远征其他国家时展开的交流比赛又是自动战斗的，比较适合解锁此奖杯的是每年举办的奉纳比赛。如果有前往过其他玩家的国家，他们的族人也会参与奉纳比赛，发动协力奥义的几率较高。此外，百鬼祭的BOSS“红梅童子+白梅童子”组合在变身为我方族人后，也是会发动协力奥义的，同样可以用来挑战此奖杯。战斗中要注意用法术提升防御力，否则被奥义击倒也是功亏一篑。



超・长丁场



铜杯

200回合的战斗建议在族人实力强大后，远征鬼强度低的国家，并选一个较弱的BOSS级敌人单刷，我方全程防御、适时回血即可。但要注意族人不能是习得“×××返し”奥义的剑士，否则反击也会把敌人生生砍死。

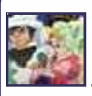


コ－ちん大活跃



铜杯

当出击队队长血量濒危又受到致命的物理攻击时，小珂就会挺身而出进行援护防御（一场战斗仅限一次），如果及时回血反倒容易错过这个奖杯。



人间の限界



铜杯

游戏中虽然不会显示角色的等级，但实际上还是有50级的等级上限的，满级所需要的奉纳点为64181。建议等后期敌人的实力提升、奉纳点增加后，再配合狂热红火的加成效果来拿取此奖杯。

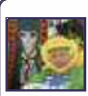


地缚灵10人击破



铜杯

族人的忠心下降会发生离家出走，在其出生后的第三年就会化为地缚灵在迷宫中游荡。因此要故意放几个族人离家，一旦看到地缚灵就切勿放过。

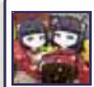


昼子の愿い



金杯

正篇通关后选择“付き合う”获得“转生ノ外法”，夜鸟子以外的神明就也可以转生为人了。只不过太照天昼子要等其他神明都转生后才能转生，没有难度但较为耗时。



历史ある一族



金杯

游戏开始的时间为1119年（具体月份随机），建议等其他奖杯都达成后再来解决此奖杯。在家中反复选择“休养”即可，族人不多时就远征他国带几个养子回来，比交神和结魂省事得多。



胧月提供

舞台剧
“樱大战 纽约星组秀 2014” 公布服装设计


▲松本秀典绘制的新服装

SEGA 预定在 8 月 29 日 ~ 31 日的三天期间，在日本青年馆举办“樱大战 纽约星组秀 2014 从今以后更值得期待”的歌舞剧，此次公布了以白色为基调的新设计服装。

该服装虽然是第一次在真人舞台上亮相，但《樱大战》的老玩家对其并不陌生。《樱大战 V 再见，吾爱》的开场动画中，星组的 5 个人就曾穿着该服饰披露出自信的舞步。另外，松原秀典还特意为此次公演绘制了新插画。2013 年星组的舞台以演唱会的形式召开，而 2014 改为舞台剧后，对声优们也提出新的挑战。届时除了纽约华击团的全员外，还将增添丰口惠和岸祐二饰演的新角色，冈本麻弥和伊仓一惠分别饰演的织姬和蕾妮也决定重新归队，全新的纽约星组阵容值得期待。



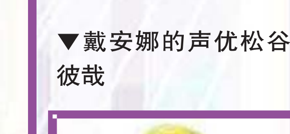


▲截取自《樱大战 V》的开场动画


▲杰米妮的声优小林沙苗

▼萨吉塔的声优皆川纯子




▲莉卡的声优斋藤彩夏

▼戴安娜的声优松谷彼哉



▲昴的声优园崎未惠



白菜 提供

《枪弹辩驳》化为舞台剧！



喜欢AVG类推理作品的玩家，相信都知道PSV上的名作“《枪弹辩驳》系列”。该系列在创出名头之后，进入小说、动画等各个领域试水，如今终于要以舞台剧的方式与各位FANS见面。舞台剧名为《枪弹辩驳 THE STAGE 希望学园与绝望的高中生》，预定于2014年10月29日～11月3日在日本青年馆大厅公演。而在7月4日，东京都内率先举行了该舞台剧的制作发表记者会。



▲会场现场也用PV简短地介绍了初代《枪弹辩驳》的剧情概要。

在发表会上，舞台剧的大多数演员均到齐，其中不乏知名的本乡奏多（饰演苗木诚）、冈本玲（饰演雾切响子）、小泽亮太（饰演十神白夜）和石田晴香（饰演不二咲千寻）等年轻演员。这些演员们各自阐述了自身对于这次舞台剧以及原作的看法，然后在点名提问的形式下接受了到场媒体的采访。



▶身为原作FANS的本乡奏多表达了他对舞台剧的期待和信心。在《网球王子》舞台剧中饰演越前龙马的他，这次要挑战苗木诚。



▲曾在NICONICO舞台剧《千本樱》中饰演初音的AKB48成员石田晴香，将在本剧中饰演高人气的不二咲千寻。

负责系列剧本的小高和刚也是本次舞台剧的剧本监修。小高先生表示，他将会努力把原作10小时以上的剧情恰如其分地放到舞台剧的长度之中，让原作FANS和舞台剧的观众都能满意。之后以声音出演黑白熊一角的大山羡代，以及以影像出演学园长的风间彻，都通过影像为在场的记者们带去了问候。



▲在舞台剧中，我们也可以欣赏到大山前辈配音的黑白熊！

最后的提问环节中，针对如何演绎苗木诚“无特点”的特性，本乡做出了如下回答：“苗木并没有突出的特殊才能，因此一开始只是跟着大家的节奏走。但是学园生活中因为不断失去同伴，使得苗木自身也开始成长，最终能够带领着大家前进。我认为这是只有苗木才能办到的事。我将会活用自己积极向前的特点，让大家看到一个勇往直前的苗木。”

在这次舞台剧中，不少参演者都是原作FANS，相信一定能打造出精彩的舞台。最后为大家带来几张演员们舞台影像的定妆照。











《怪物猎人》十周年纪念展览

库玛 提供

从 2014 年 8 月 2 日～31 日，在东京的涩谷会举办《怪物猎人》十周年的特设纪念展。在展会上除了有《怪物猎人》主题的餐饮点心和限定商品外，还会有关于游戏的开发资料、设计手稿以及企划书等珍贵资料的展示。有机会在此期间去东京旅游的猎人迷可千万不要错过了！没有机会现场观摩的玩家就和小编一起过过眼瘾吧。

餐点



小猪披萨

▲小猪的可爱外表、酥脆的口感再加上黑胡椒味的酱汁，从视觉到味觉都是一种绝佳享受。



艾鲁猫和果子

▲手工制作的艾鲁猫和果子分为香草冰淇淋和巧克力冰淇淋口味，不过这萌死人不偿命的外形还真有点让人下不去口！



公会谨制限定酒【黑龙】

▲传闻中的梦幻之酒可以在现场品尝到了！配上有着特别纹样的酒杯来静心品尝吧。



艾鲁猫布丁

◀肉球风格的曲奇饼和烤布丁的结合让你一看就会想起《怪物猎人》世界中忠实的伙伴艾鲁猫，作为展会现场的一款可外带点心，你也可以将其作为礼物和身边的人一起分享哦！



烤肉&烤肉G

▲逛累了就用烤肉来给自己增加点耐力吧！被烤得恰到好处的金黄色，四溢的照烧味肉香，让人一下口就停不下来！烤肉 G 的肉量则是一般烤肉的 3 倍，和同伴一起豪爽地分着吃吧！



继往开来的10周年纪念酒

▲为你的初次狩猎、《怪物猎人》的 10 周年和未来的猎人生活举杯吧！有着成熟口感的香槟会让你享受到一种沉淀的格调。



回复药G

▲回复药加上用于调合的柠檬蜂蜜啫喱就可以调合成回复药 G，玩家可以按照自己的喜好随意进行调合哦！



秘药

▲在能量饮料中加入了特制的柠檬蜂蜜啫喱，你一定早就想要尝试一下这梦幻的饮料了吧！

怪物主题刨冰



▲用草莓汁和炼乳制作而成的红色刨冰“雄火龙”，势必会唤起你第一次狩猎雄火龙的记忆。



▲紫色的身体是葡萄果汁，绿色的哈密瓜汁则代表了粘液，这就是以碎龙为主题创作的刨冰。不知道这款充满了“危险气息”的刨冰能否激发出你的食欲呢？



▲千刃龙是《怪物猎人4 G》的主题怪，其金光闪闪的鳞片由金箔进行展现，快来现场先人一步地“狩猎”它吧！

服饰

狩猎迷彩外套





▲以黑蚀龙为主题的外套有着迷幻的紫色基调和简单的样式，背后的大LOGO也是帅气十足。

手链&木牌







▶在现场使用《怪物猎人》风格的字母可以制作出专属于自己的手链和木牌，不过由于木牌需要现场即时刻印，因此可能需要稍微花费点时间，不过这也是现场非常值得入手的一款周边！

限定周边

布偶

轰龙亚种、羊库库亚种和电龙亚种则是在展会上才能买到的布偶周边，平时看起来非常有压迫感的亚种怪们此时都变成了一副“我手感很好哦，快摸我！”的呆萌样。



▲轰龙亚种布偶。

▶羊库库亚种布偶。



◀电龙亚种布偶。

靠垫



1 ： 1 真实比例的烤肉靠垫散发着土豪金的光芒，是的，这就是名为“金烤肉靠垫”的会场限定周边，烤肉正面的10周年大LOGO也让它非常具有纪念意义。

◀肉这就是“The king of 烤肉”！


游戏美图秀
栏目主持
阿鲁
时隔多年,《俺尸2》终于在粉丝们的殷切期盼下与玩家们见面了,不知道您是否玩得开心呢?本次的“美图秀”栏目就放上《俺尸》的相关美图,并特别请来了嘉宾苍穹和库玛来专职吐槽,敬请欣赏。
苍穹:为了剧情专门在补《斩鬼夜鸟子》的表示,小说里夜鸟子的傲娇在游戏里基本没表现出来啊……
库玛:这还傲娇?根本就是个抖M吧!
库玛:我的眼中除了大“欧派”就没别的什么了……
苍穹:那是一对桃子、桃子……



苍穹：小珂的存在感完爆前作的乙花，无下限卖萌太抢眼。

库玛：从苍老师边打游戏边疯狂截小珂的图来看，他应该也被萌得不轻（让你还说自己不是萝莉控）。

军团必杀魂

栏目主持：乌冬

接着上一辑的内容，这辑继续补齐剩下的一部分关键词，帮各位梳理《时狱篇》的剧情脉络。

文 古梓

CHRONO（克罗诺）

CHRONO，来源于希腊语CHRONOS，意为时间。克罗诺是监视人类进化的组织，遵循某种教义，存在时间似乎贯穿人类文明始终，而且他们并不是单一个世界的组织，而是横跨了各个平行世界。成员中既有ADW的伊奥利亚·修罕贝格和埃尔刚·罗迪克，也有UCW的马瑟纳斯家族。克罗诺目前的领导者是KING和QUEEN，因为是十三人评议会，所以推测这些称号刚好对应同花色的十三张扑克牌。克罗诺一直从幕后控制着世界历史的运作，比如刺杀联邦初代首相，幕后指使扎比家暗杀吉恩·戴昆（夏亚的父亲）等。克罗诺内部分为改革派和保守派，伊奥利亚和埃尔刚的脱离组织造成了改革派崛起，其行动部队队长则是阿德本特。而保守派一直在背后支持着地球联邦的地球至上主义者，从而煽动联邦与殖民卫星的战争，同时，比起迎击巴力和根源性灾厄，他们宁愿选择封闭次元，迎接历史的终结。

这个组织的秘密一直隐藏于拉普拉斯盒子中，预告片里伏朗托更说守护着神一般的存在就是克罗诺的教义。同时，预告片里QUEEN的头像虽然无法看清全貌，却酷似《机战Z》的翠妮，但也有可能只是长得相像而已。毕竟《机战Z》里翠妮的机体名字叫混沌雌山羊，专用BGM为“摩羯的诱惑”。这些都无不让人将她和“求知的山羊”晶球联系起来，因为山羊座其实就是摩羯座讹传后的结果（该星座的形象是羊身鱼尾，并非山羊）。如果翠妮真是山羊座晶球的持有者，那阿萨金手上已经有该晶球，也就说明她早被阿萨金除掉。



GEMINIS（杰米尼斯）



《时狱篇》出现的原创敌势力部队，队长是“仇视的双子”晶球共鸣者——伽德莱特，副官是安娜罗塔，该部队成员均来自于被毁灭的星球杰米奈，是该星球上名为杰米奈德的原住民种族。目前种种迹象表明，当初消灭了星球杰米奈的正是神秘组织赛德里亚尔，而该组织的尸空所率领的部队则将杰米奈德的幸存者逼入绝境，从而令他们归入赛德里亚尔旗下，之后杰米尼斯更被派来地球负责监视时之牢狱的完成情况。

该种族的男性具有让皮肤金属化的特殊能力，且该族群是完全母系遗传种族，即种族的基因只能靠同族女性来遗传下去。安娜罗塔身为杰米奈德最后的女性，已经怀上了伽德莱特的孩子，所以被伽德莱特称为他们最后的希望。可惜，在伽德莱特失败后，由上面组织派来的处刑人尸空出现，并杀死了安娜罗塔，以此彻底断绝杰米奈德种族延续的可能。

SIDEREAL（赛德里亚尔）



SIDEREAL，意为“恒星的”。赛德里亚尔拥有多支部队，其中既有伽德莱特率领的杰米尼斯，也有尸空所隶属的鬼宿部队。尸空更是“沉默的巨蟹”晶球共鸣者，从其只言片语中不难看出赛德里亚尔旗下拉拢的晶球共鸣者肯定不止尸空一个。伽德莱特在最后时刻曾放言我方无论如何都赢不了那伙人，说的或许也是赛德里亚尔。而当初毁灭杰米奈星球估计是为了阻止人类进化带来的宇宙灾难，可这次他们对地球并没有选择这种方式，反而用时之牢狱的方法将地球保护了起来，这其中到底有什么目的呢？预告片最后出现的所谓最强最大的敌人，一上来就要毁灭地球人类，到底是不是赛德里亚尔呢？

神的使者



这里说的是来自于《THE BIG O》（关于该作的世界观设定以后有时间再详说）的ANGLE（天使，安杰尔），在《机战Z》初期，失去了40年前记忆的她并不知道自己的真实身分，所以可以在模范城里自由自在地生活。可到了后期，伴随着太极意识想要消除所有人的记忆以重置世界，她才记起了一切。原来她便是模范城里神的代理人，而且她自己正是模范城记忆的本体。虽然她并不知道自己为什么会成为模范城的记忆，但她很清楚自己背负的使命之沉重，模范城众人存在的真相以及即将到来的未来，这些都让她被悲伤和孤独折磨得痛苦不堪。

之后，在《时狱篇》第32话“忘却的雾中”剧情交代她为了保护罗杰（《THE BIG O》的主角）而消去他的记忆，不料罗杰最终竟靠坚强意志找回了自我，挑战命运。看到这样的罗杰，安杰尔更加悲伤，因为她很久以前就很清楚自己不过是配置于被创造出来世界的人偶，却又不敢正视这样的自己。老社长哥顿嘱咐如果罗杰找回记忆便把《大都会》这本书交给他，她不但没做，还偷偷看了书中的最终章，从而知道模范城的真相。在她眼中，模范城不过是名为永远的幻想，终于她不堪重负，选择要忘记一切，进而决定否定世界，让模范城消失，这才令太极事先在这世界准备好的系统启动。

何为模范城的真相，这里不过是太极意识创造出来的一座盆景，是太极创造新世界的实验室。而且从模范城的特点：和外面的世界隔离，被夺走记忆的城市，城中的人过着没有时间概念的每一天。这些和我方所处世界的EF几乎一模一样，等于说模范城是创

造时之牢狱的实验场。更可怕的是，就在看似繁荣的模范城巨大穹顶之外，却是一幕冰雪覆盖的荒漠废墟，而这正是当年夏亚令阿克西斯坠落地球造成的核之冬天的景象。换句话说，这个世界就是多元战争的时候，ZEUTH众人在月球记录者D.O.M.E那里看到的黑历史的一个片断，因为夏亚采取的行动所造成的原本应该出现的世界。



最终，安杰尔选择启动系统，作为系统守护者，BIG军团大量涌出，并开始破坏世界。而安杰尔更以BIG VENUS的姿态出现，这便是罗杰口中提及的“因为被摘除了翅膀的鸟儿羽毛脱落，退化为以前野兽的模样”。她打算靠BIG VENUS具有的将一切回归于无的能力来彻底抹消这个世界。这时，身为模范城首屈一指的谈判专家——罗杰出面，以其出色的谈判技巧和安杰尔进行交涉。

“如果你厌倦了做梦，那就醒过来，现实也没有那么糟糕。过去也好，记忆也罢，失去的都回不来，说不定这些东西从一开始就是不存在的。可是现在这一刻却是真实存在的，现在你所感受到的世界是无比真实的。不管它是如何造出来的，模范城是活着的。世界可以无限延伸，如果不想再扮演被安排好的角色，那就用自己的脚走下舞台。外面也许是荒野，可之后是什么你得去亲眼好好看看。即使无法取回过去，我们却还可以创造未来。不想被人决定角色，那就自己决定自己的角色，就像我选择做了这个世界的谈判专家角色那样。你所失去的深信的翅膀，现在或许就在你的心中，张开你的翅膀吧，安杰尔，你是自由的。”这一席话让她再次做出选择，她终于有勇气肯定现状，并且接受过去。

特异点和大特异点

该设定来源于《超时空世纪》，正如之前所说，桂木桂和其战友奥尔森因为引发了时空震动弹，成为多元世界UCW的特异点。之后，为了修复混乱的时空，他们二人联手在尤里乌丝7残骸这个大特异点上发动了时空修复，从而让UCW稳定下来。说白点，特异点就是时空的分歧点，以此为起点世界和历史才发生变化，而大特异点则是时空震动最初的起点。

《时狱篇》剧情发展到众人寻找破解时之牢狱方法的时候，就遇到了难题，靠当前的手段即便理论上可以实现人为创造时空震动，可所需要的次元力庞大到不可能达成，所以只能寻找别的方法，那就是时空修复，为此需要找到特异点和大特异点。

夏亚·阿兹纳布尔

夏亚其人，在多元战争包括之后的破界事变以及再世战争均以克瓦特洛的身分参与其中，和ZEUTH以及ZEXIS众人并肩作战，可新世时空震动后便不知所踪，众人绝对想不到几个月后他竟然会以夏亚之名重新出现，还以新吉恩总帅身分向地球联邦宣战。之后，他却又要和Z-BLUE会谈，阐述解决时之牢狱的方法，并想借助Z-BLUE之力在地球圈寻找特异点，为此特意签下休战协议。不料没过多久，他却单方面撕毁协议，甚至集结大量兵力在阿克西斯上，准备将阿克西斯坠落地球。表面说是为了逼迫灵魂被重力所束缚的人类离开地球，从而实现人类真正意义上的进化。但众人对他的意图还是很怀疑，毕竟他是经历过再世战争的，又怎么可能重蹈托雷斯的覆辙?

就在阻止阿克西斯坠落的战斗中，夏亚重新加入我方阵营，并说出了一切的真相。原来新世时空震动之后，他一直都被幻觉和幻听所烦扰，在这些幻觉中，他看到人类一直处于危险境地，就连未来也被禁锢于绝望里面。那就好像是一场场恶梦，时时刻刻困扰着他。为了改变地球居民和宇宙居民的对立局面，他才恢复夏亚的身分重新登上历史舞台，想着靠和联邦军的战争揪出其幕后黑手克罗诺。因为他知道克罗诺深深扎根于人类历史之中，其影响力甚至能联系到ADW暗杀殖民卫星解放运动的领导者希罗事件上。而在和Z-BLUE会谈结束后，为了确认恶梦的真正意义，他借用了零

式系统，其预知能力最终令他恍然大悟。原来自己是纠缠在一起的诸多平行世界的一个结扣（任何一个平行世界所发生的改变都是因为他而起的），而且他更发现了自己身为特异点并不完整，以及阿克西斯正是大特异点。因为阿克西斯既是历史的巨大分歧点，又是新世时空震动的起点。还有，一直扮演着夏亚影武者的伏朗托也是拥有夏亚因子的另一个特异点。因为伏朗托几乎知道夏亚所知道的未来，但伏朗托知道的那些未来却和夏亚所知道的有着微妙的偏差，比如他知道夏亚生命中的五个女人，雷克雅、哈曼、娜娜伊以及两个一生都无法忘记的女子（其一肯定是拉拉，另外一个多半是娜塔莉，出自《彗星肖像》，当时怀了夏亚的孩子，结果孩子没出生自己就死了，这成为日后哈曼和夏亚决裂的导火索），这正是在同一个世界存在的同一个人的最好证据。但是，夏亚很清楚伏朗托和自己所走的路完全不同，所以他向所有人隐瞒了自己特异点的身分，为了牵制伏朗托，同时也为了牵制杰米尼斯和克罗诺（因为两个组织已经联手）的动作。

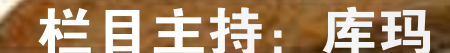


阿克西斯是大特异点这件事情，除了夏亚和伏朗托，阿姆罗是第三个察觉到的人，因为同样身为特异点的伏朗托口中所提及的正确的世界是阿克西斯坠落地球后的世界，这个便是阿姆罗当初看到的黑历史，即自己和夏亚大战后世界崩坏的未来。如今，夏亚选择在这个时间点令阿克西斯坠落，其实是在故意配合总统向全世界人类公布EF的事实。为的是让全人类意识达到高度的统一，借由将全人类意识集中在大特异点阿克西斯身上，以此让人们更加切实地感受现状。另外，他也要靠坠落阿克西斯来重现新世时空震动所发生的状况，这才是他作出这一系列自己看似愚蠢行为的真正意图。夏亚之所以选择这个做法，一方面是绝对不认可伏朗托逃避现实的做法，另外一方面，也是相信全人类最终肯定能做出正确的选择。



和其相反，另外一个特异点伏朗托却一直坚持着自己才是体现宇宙居民希望的人，自己才是真正的赤色彗星。为了引导出正确的世界，他要以真正的夏亚之名令阿克西斯坠落地球。这个在阿姆罗眼中完全去除了夏亚心中迷惘的男人，比起挑战巴力，他宁愿选择被困于时之牢狱中，因为他坚信只要人类可以靠理性自律，必定能够创造出一个永恒的繁荣世界，为此他甚至不惜和杰米尼斯联手。他更是否定夏亚的做法，声称这么做的夏亚根本不是夏亚，因为他见证了太多的事实。在诸多世界中，卡斯巴尔·尼姆·戴昆（夏亚的本名）经历了各种命运，有的以克瓦特洛身分继续战斗，有的在最后仍旧以夏亚之名成为世界的敌人，有的为了守护人类，甘愿屈服于外星人。而他坚持为了证明自己是真正的夏亚，一定要令阿克西斯坠落，甚至为了阻止时空修复宁愿牺牲自己。

最后阶段，总统向全世界人公开EF的事实，并要求众人以自我的意志做出选择，许下自己最真实的愿望。同一时间，在特莱雅博士的安排下，先是以天人组织提供的GN粒子全部在宇宙中散布开，以此联系起所有的殖民卫星，地上不仅靠GN粒子，还用了宇宙船团的折叠水晶来成为连接GN粒子的中转站，AG则提供了大量自己储藏的Z芯片，构建出足以覆盖整个地球的精神波领域。再借助再世战争残留于地球各地的ZONE，将这些收集到的人类的意志进行增幅后全部传送到坠落的阿克西斯上。在Z–BLUE众人的努力之下，夏亚抓住了伏朗托，并靠着彼此所乘坐机体的精神力感应骨架实现意识共享，最终压制住伏朗托的个人意识，成功实现了时空修复，彻底破坏时之牢狱。



在本辑栏目中，我们要探讨的话题依然是《怪物猎人》的生态，之前两辑栏目中都分析的是鸟龙种怪物，这次让我们把剩余的鸟龙种怪物一起补完吧。



小谈《怪物猎人》生态 鸟龙种篇（三）

文 Koflover

彩鸟

学名：クルペッコ
登场作品：《MH3》、《MHP3》、《MH3G》

虽然彩鸟在历代游戏中的登场次数并不多，而且也未能在《MH4》中亮相，但它在猎人玩家中还是有挺高人气的。彩鸟毕竟只是平凡的鸟龙种怪物，并没有什么令人畏惧的强大力量，但它的狡猾相信让每一位猎人玩家都留下了深刻的印象，与彩鸟战斗时不但要斗勇，更要斗智。《MH》系列中有不少“狡诈型怪物”，比如擅长装死的毒怪鸟，能隐形和偷窃的霞龙，将猎人戏耍于股掌间的奇猿狐等等，玩家在与它们战斗时往往有种“智商不够用”的感觉，而有着trickster（意为骗子、欺诈者）称号的彩鸟更是令新手猎人头疼不已。

彩鸟的攻击手段并不算特别丰富，除了基本的甩尾以外，就是喷油和打火了，如果玩家先中了喷油再被打火击中，那就会受到更严重的伤害。彩鸟在使用打火之前会有一个手舞足蹈的拍手动作，虽然这能提醒玩家及时去躲避，但这种动作也很有一种挑衅和嘲笑玩家的意味。如果玩家一看到这个拍手动作就吓得瑟瑟发抖，赶紧逃之夭夭的话，又会上了彩鸟的当——因为彩鸟拍手之后可能是跳舞，也可能是鸣叫，如果玩家没能及时打断它的话就会陷入困境。



▲军舰鸟的喉囊与彩鸟几乎同出一辙。

彩鸟完成跳舞动作后，会使该区域的怪物获得体力回复、耐性增强、激怒状态、耐力不减等效果，如同狩猎笛的演奏效果一般；但如果玩家能及时用武器攻击将彩鸟打出硬直，从而中断它的跳舞动作的话（使用音爆弹不行），就会把彩鸟的“演奏效果”转嫁到猎人身上，等于是彩鸟替猎人加增益状态，所以不少高手猎人也把彩鸟戏称为“移动狩猎笛”。

相比起喷油、打火和跳舞，鸣叫才是彩鸟的真正杀手锏。彩鸟胸口和头部的红色发音器官能够模仿各种大型怪物的叫声，从而把这些BOSS级怪物“召唤”至战场，给玩家带来更大的麻烦。如果只是村长下位任务的彩鸟，充其量也不过召唤出狗龙王、雌火龙这类BOSS，玩家打起精神的话还能应付一番；但如果是高难度任务中的彩鸟的话，可能会召唤出迅龙、恐暴龙、爆锤龙之类的强者，那就真令人吃不消了。好在“こやし玉”可以使BOSS怪物暂时脱离该区域，只要玩家抓住这个机会尽快把彩鸟猎杀掉，就还是有取胜希望的。值得一提的是，某些配信任务中的迷你彩鸟会召唤出相同体型的迷你恐暴龙、迷你爆锤龙等怪物，如果玩家对自己的实力有自信，那不妨让彩鸟把这些迷你怪物召唤出来，正好连金冠成就也一起做了。

红彩鸟

学名：クルペッコ亚种
登场作品：《MHP3》、《MH3G》

红彩鸟作为彩鸟的亚种，在《MHP3》中才登场。它除了比普通的彩鸟更凶悍以外，主要区别在于把翅膀上的火打石换成了电气石，打火也变成了威力更强的打雷，玩家最好穿一些雷耐性的防具来对付它。除此之外，红彩鸟还学会了毒怪鸟的那招“太阳拳”（即全屏闪光弹），如果玩家不小心被这招打晕，那接下来多半是要挨打雷攻击的。

由于红彩鸟的血量更高，肉质更厚，所以它的跳舞和鸣叫也就更不容易被打断。如果让红彩鸟跳舞后回血、激怒、加防倒还好，毕竟总是还有周旋的机会；如果让它把强力的帮手叫来那就真不好办了，尤其对于还处于开荒阶段、装备没有碾压优势的猎人玩家来说，除了备足“こやし玉”外怕是别无他法。

彩鸟和红彩鸟日文名“クルペッコ”的前半部分“クル”衍生自“呼喊（Call）”的拉丁文，而“ペッコ”则是英文“啄木鸟（woodpecker）”的缩写，由此可见鸣叫能力确实是彩鸟和红彩鸟的核心设计部分，但啄木鸟和彩鸟/红彩鸟之间就找不到多少共同点了。从外形上来说，彩鸟和红彩鸟倒是与军舰鸟（Fregata）比较类似，它们的喉囊都呈鲜红色，除了能贮存所捕食的鱼类外，还可以通过鼓起发声的方式来吸引配偶。



◀▼和彩鸟一样，一旦自己处于下风就会召唤其他怪物来助阵。



眠鸟

学名：ヒプノック
登场作品：《MHF》、《MHP2G》

眠鸟虽然是“《MHF》系列”中的怪物，但因为曾经在《MHP2G》中客串登场，所以被不少掌机猎人玩家所熟知。对于直到村长上位任务才出现的BOSS来说，眠鸟的实力确实远不如迅龙这类上位级别的BOSS，但玩家如果第一次讨伐它的话还是必须要全力以赴才行。毕竟眠鸟拥有各种施放催眠液的攻击招式，与眠狗龙的催眠能力相比完全是天壤之别，玩家稍不留意的话很容易被催眠，接下来必定会再被痛殴一番。另外，眠鸟的“四段连续踢”也堪比一些飞龙种或古龙种BOSS的连续龙车，如果玩家不熟悉它的方向调整规律的话，很容易出现躲过第一段飞踢后就来不及避开第二段的情况。

眠鸟的日文名ヒプノック是由“修普诺斯（Hypnos）”和“公鸡（cock）”合成而来。“修普诺斯”这个名字来自于希腊神话中的睡神，他在许多以希腊神话为背景的ACG，比如《圣斗士星矢》等作品中经常亮相。

从外形上来看，拥有橙色羽毛和彩色尾羽的眠鸟确实像是一只骄傲的大公鸡。在现实中人们有时会把公鸡的尾羽做成各种漂亮的装饰，而从游戏中的一些说明文字中我们可以看出，眠鸟的美丽尾羽也是猎人世界中许多贵妇人热衷的装饰品。



►拥有华彩尾羽的眠鸟。

▼《圣斗士星矢》中的史上最强龙套——“睡神修普诺斯”。这位法力通天的睡神还没能发挥出自己的真实实力，就被青铜五小强用“作弊绝招”给秒掉了……



苍眠鸟

学名：ヒプノック繁殖期
登场作品：《MHF》

虽然苍眠鸟目前从未在掌机平台的《MH》正统续作中出现（不排除它在《MH4G》中登场的可能性），但为了保证这篇怪物生态分析的内容的全面性，我们还是把这些只在《MHF》中出现的怪物也一起分析下。

苍眠鸟之所以不被称作眠鸟亚种，而是被称为“眠鸟繁殖期”，是因为眠鸟和苍眠鸟其实仍属于同一物种。与普通的眠鸟相比，苍眠鸟的皮肤和羽毛由橙色变为暗红色，这是为了使自己在繁殖期更容易吸引到配偶，而且因为苍眠鸟在繁殖期经常会因为争夺配偶而大打出手，所以它的凶猛程度也远胜过普通眠鸟，玩家在讨伐它的时候绝对不能把它当作一般的眠鸟去对待。

从自然界的常理来说，雄鸟在繁殖期求偶时都会在雄性激素的刺激下使自己的皮肤和羽毛尽可能更鲜艳，这样才能引起雌鸟的注意；而苍眠鸟却反其道而行之，换上了一身颜色暗淡的外套，在树海区域中不留意观察的话还真不一定能发现它。究竟这套朴实低调的装扮能否吸引雌鸟的注意，只有Capcom的设计师才知道了。



▲只有尾羽比较抢眼的苍眠鸟。



▲萌点十足的幼年苍眠鸟。

苍白眠鸟

学名：ヒプノック稀少种
登场作品：《MHF》

就像雌火龙的稀少种金火龙、雄火龙的稀少种银火龙那样，眠鸟也有自己的稀少种——苍白眠鸟。苍白眠鸟的最大特征就是通体的银灰色，与普通的眠鸟和苍眠鸟比起来宛如须发皆白的“世外高人”一般，不知道它这身皮毛是否真的是岁月留下的痕迹。

苍白眠鸟只在特定任务中出现，而且玩家只能在树海区域的巨大古树顶端才能遇到它，这颇有一种“决战紫禁之巅”的气势。苍白眠鸟作为一只终盘BOSS级别的怪物，相比普通的眠鸟和苍眠鸟，苍白眠鸟不仅拥有更强的攻击力、更平凡的攻击频率和更坚硬的肉质以外，还有一手令人防不胜防的地震。如果玩家没能和它保持足够远的距离，或是没有耐震技能的话，被震晕后就会必然中它的强力飞踢或吐息攻击，那么此时很可能就离猫车就不远了。

倾雷鸟

学名：ファルノック
登场作品：《MHF》

倾雷鸟由于外形和眠鸟有几分相似，再加上通体的黄色调，所以它也被许多玩家俗称为“绿眠鸟”。不过从原则上来说，倾雷鸟和眠鸟并不属于同一物种，它们的关系更像是大怪鸟与毒怪鸟之间那样，只是采用相同的骨骼外形，且部分招式也使用了相同的动作而已。与眠鸟相比，倾雷鸟的最大区别就在于把各种招式中施放的催眠液替换成了雷电球，不但伤害有大幅度提升，而且还可能附带麻痹效果，能够对猎人玩家造成致



■带着一顶爆炸头的倾雷鸟。

命的威胁。

值得一提的是，无论是倾雷鸟的爆炸头外形，还是由倾雷鸟素材做出来的防具，又或是倾雷鸟那边放电边跳舞的攻击招式，都像是在为日本著名摇滚艺人“DANCE☆MAN”致敬。DANCE☆MAN的原名为藤泽秀树，他翻唱过许多欧美上世纪七八十年代的摇滚乐，并用更具现代音乐表现手法的方式将其演绎出来。另外DANCE☆MAN还是名优秀的作曲家，曾为“早安少女组”等著名组合谱曲，而动画《库洛洛军曹》中的那首主题曲《爆炸头军曹》也是他的作品。



◀▲由倾雷鸟的素材所制作出的套装也是恶搞风十足。



▲恶搞DANCE☆MAN的“爆炸头军曹”。

华凤鸟

学名：フォロクルル
登场作品：《MHF》

华凤鸟是在《MHF》近期版本才登场的新怪物，拥有“鸟龙种最强级别”的官方称号，其非凡的实力可见一斑。华凤鸟的华丽外形比起眠鸟还有过之而无不及，正好也印证了“华凤（华丽的凤凰）”这两个字，但就它的骨骼外形和招式动作来看，似乎更像是雌火龙的亲戚。

只在“花田”区域出现的华凤鸟，最大特征就是能从该区域中采集到不同属性的花蜜，从而使自己的肤色和攻击属性发生改变，这有点像是吃蘑菇后变换吐息属性的桃毛兽王。据统计花蜜的种类一共有毒、麻痹、催眠、黑暗、恶臭、减防和回复这7种之多，玩家必须备足不同的解状态道具才行。



▲平时华凤鸟的胆子很小，但一旦吸入了花蜜改变了身体的颜色，就会变为攻击性的性格。



▲为了在色彩艳丽的花田中找到配偶，华凤鸟进化成了这种华丽的形态。



栏目主持
酷洛洛

喜欢游戏或喜欢动漫的妹子，可能读者们都接触过不少。今天要给大家介绍的Soki，除了前面两项爱好之外，还是个上得了车展、做得出模型的宅女（自称）。接下来就带各位来认识一下吧。

Soki

昵称：Soki
年龄：21
身高：168cm
生日：7月6日
职业：学生
星座：巨蟹
性格：温柔、内向、胆小
喜欢的游戏：“《战神》系列”、“《无双》系列”、《初音未来 女歌手计划》、《战国BASARA3》&《4》、《GTA》
喜欢的动漫：《新世纪福音战士》、《反叛的鲁鲁修》、《夏目友人帐》
喜欢的颜色：红、黑、白
喜欢的电影：《钢铁侠》、《环形使者》
喜欢的音乐类型：流行、电子、古典
喜欢的异性类型：阳光、爽朗、细心
口头禅：好像没有诶

游俏小筑

酷洛洛：你好啊Soki。

Soki：各位《掌机王SP》的读者们你们好，我是Soki，是个中二病晚期患者，猫控，小透明Coser，还请大家多多关照！

酷洛洛：哎？听说你是天下聚会的看板娘？

Soki：是的，前几天第一次合作，第一次当看板娘准备得也不是很充分，还比较紧张，结果发现云盟（注：云南电视掌机游戏联盟）的大家都好热情，是个有爱的集体～

酷洛洛：那会不会被很多人围着拍合照之类的？

Soki：合照有呀，但是照相要拿一张云盟这次天下聚会的宣传单哟~





酷洛洛：看来Soki玩TV GAME和掌机都有不少时间了吧，而且从照片看来，Soki绝对是资深玩家哈。

Soki：资深玩家不敢当呀，其实自己接触的游戏面很窄，就是冲着比较喜欢的系列去玩。

酷洛洛：《战国BASARA》这类？还有呢？

Soki：“《战神》系列”、《GTA》、“《初音未来 女歌手计划》系列”也是大爱，只是技术太差－－。

酷洛洛：那这么说，Soki是动作游戏玩家咯0v0，如果不是有那张《BASARA4》的照片，真看不出来呀。

Soki：嗯，应该是动作类的比较多，而且很多时候都要去看攻略……《战国BASARA4》是比较喜欢的一款游戏，所以当时就选了它当背景。

酷洛洛：另外我看Soki家里有好多模型呀。

Soki：是的。才开始学习，只是个GUNPLA（高达模型）新手。









酷洛洛：除了游戏动漫，平时Soki还有什么爱好呢？

Soki：大部分时间喜欢宅家，所以平常除了游戏和动漫会选择看看小说，听听歌，还有就是自己是个吃货，喜欢去寻找好吃的！感觉自己爱好除了宅就是吃……

酷洛洛：但从照片里看，各种时尚范，还有拍照、车模，Soki属性毫无死角呀。

Soki：自己平常的空闲时间会接一些模特之类的兼职，丰富下自己的阅历，也能学习到很多东西，但本质上还是一个宅女啦。





酷洛洛：Soki是什么时候开始接触游戏动漫这块的呢0v0?

Soki：接触动漫的话要从小时候说了，那时候电视上还会放《美少女战士》、《魔动王》什么的，这些可能就是开启我新世界大门的钥匙吧。游戏的话可能是受哥哥们的影响，小时候一有零花钱就跟着哥哥们去游戏机室了，还有那个时候《口袋妖怪》很流行啊。后来有过一段空白期，然后就到PSP了，这应该才算是真正开始玩游戏吧，开始也不喜欢这种捧在手上的掌机，可现在觉得很有吸引力，有许多动漫相关的游戏，特别是喜欢的动漫被做成游戏。再到后来开始接触家用机，原因是男朋友也是个游戏宅，爱好相投，因为比较喜欢日式游戏，所以买的是PS3，现在还记得第一次用PS3玩游戏，简直要被画质美哭了。

酷洛洛：当看见文中出现男朋友时，我眼泪默默地流下了。

Soki：因为游戏方面，男朋友影响很大，还有我学做模型也是受他的影响。

酷洛洛：话说最近放假，有什么活动计划呢？

Soki：虽然放假最喜欢的事就是宅啦，但还是有和基友的Cos计划，发掘几个新游戏玩，还有漫展什么的要去愉快地玩耍。









酷洛洛： 好了时间也差不多了，不知道Soki有什么想和各位读者说的呢?

Soki： 很荣幸这次能够被采访，第一次被采访比较激动和紧张，希望大家能多多关照和支持，也希望《掌机王SP》能越办越好。



游俏集会所 紧急任务

任务内容： 向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件： 请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励： 来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail： pgking@263.net





主持 马修&胧月&库玛
插画 西瓜树

掌门人

时间过得太快了啊，这一转眼一年就过去了一半还多了，年初做的计划完全忘了啊，还有一堆游戏正在坑着呐……小时候坐在课堂上的感觉明明是度日如年，可现在怎么一眨眼就一个月过去了？果然不同年龄对时间流逝的感觉不一样呢。唉，抓紧当下的时间吧，该努力努力，该娱乐娱乐，人生苦短，别太在填坑上执着了……大家说是不是？



又工作了

最近又工作了，看着身边年轻的同事，仿佛又看到了以前刚出社会的自己。时过境迁，自己不再年轻了，要做的事也多了，不能像以前只顾玩了。可自己还是很向往以前的日子，感觉自己老是活在过去似的。

玉林 陈海松

阿鲁：踏出社会之后的确不能再随心所欲地做事了，至今依旧怀念上大学的时候，想几点起、去不去上课都由自己说了算……

苍穹：“活在过去”并不一定是坏事啊，像我这种还用着非智能手机、经常玩点阵风游戏的，活得也挺好。

白菜：各种强行提起当年勇啊。不过某人的手机是该换了，就冲你这么爱偷窥微博。

虫无兮：我觉得“最近又工作了”这六个字颇值得玩味。

马修：陈海松同学从辞职、休息、再休息、再工作，这也算找到了一个新起点。至于活在以前，那只是自己的选择和生活方式而已，不必太在意。

技能点

苦妈整天瞎点技能没人管？

苏州 杨天远

白菜：苦妈每两天威胁我们一次要背包走人，你让我们怎么管？

阿鲁：战斗力太强，管不住。

马修：我这种胆小的直接不敢管。

胧月：面对一个纯洁得像白纸般的编辑部一霸，一来不忍管二来不敢管。反正应聘简历上的画画、日语等特长全瞎了，还不如放养着看看，没准能变异出几个不错的技能。

苍穹：库玛技能点到把妹子上去了，你让我们怎么管？

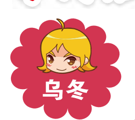
库玛：我的把妹技能很实用啊！其他人都嫉妒死我了好么！

只言片语｜“《口袋》系列”玩得时间最多的就是《红宝石·蓝宝石》，太喜欢了！期待重制版。（南宁 卢尚拓）

该话题由浙江台州 张城恺读者提供



小编们最快通关或最慢通关的游戏。



记得以前玩GB的《第2次机战G》的时候，因为买的是没电池的二手卡，无法存档，只好不关机日以继夜地打，花了整整一天一夜把游戏打穿，没记错的话这应该也是自己第一次为游戏通宵。

库玛

最快通关的应该算是《撕纸大冒险》，对于这样6小时左右通关8小时即可白金的“一天”神作，我只想点32个赞，虽然流程较短但游戏本身的素质极佳，所以玩后只觉意犹未尽。



与乌冬的情况类似，不过不是因为电池。那还是DOS系统时代，因为我用网吧的公共电脑玩《仙剑》，存档经常被其他人覆盖，但是又有不想接别人存档的洁癖，每次都要从头开始。有天终于不能忍了，早上6点钟跑去连坐十多个小时，玩到半夜一口气通关。女娲神殿虽不是我游戏生涯中最难的迷宫，却是最痛苦的那个。



最快通关的游戏？那必然是最近刚刚打过的《魔法少女☆伊莉雅》啊！这游戏延期大半年，竟然一个小时就能通关（不跳对话），又不含任何正儿八经的收集要素，简直就是动漫改编游戏厚道程度的下限。



“最快通关”的应该是《重装机兵》初代吧（笑），最慢的记不清了，不过自己曾故意放慢过通关节奏的是《勇者斗恶龙Ⅲ》。相信玩过本作的玩家都记得，主角到达最终BOSS的迷宫时会见到父亲战死的一幕。一路上主角都追寻着父亲的足迹、仰望着他的背影前进。在知道剧情后，我反倒不愿意靠近魔王城，因为只要不去触发事件，父亲就会一直活下去。



最快的尝试过挑战初代《超级马里奥兄弟》的5分钟纪录，结果在最后关卡迷路了……还是说最慢通关的吧，最近几作《口袋妖怪》正统作，正常一周目通时间30多个小时，本人则几乎每作都六七十个小时，除了有“一周目能完成不留二周目”的强迫症，和初代养成的在草丛里和小怪物练级的习惯也有很大关系。



自己通关最快的游戏应该是《魂斗罗》了，当时对关卡的熟悉程度已经达到了条件反射的状态，曾经有段时间，每天都要通关一次才会睡觉。《超级马里奥》的通关时间也很快，不过这得益于全程跳关，这也算是本人玩得最不认真的一款游戏了，至今都没有把所有关卡通玩一遍。



我有一定程度的收集癖，而且不喜欢重复劳动，能够在一周目完成的收集我都尽量集齐了再通关。因此，我3DS上的《纸片马里奥》玩了接近30个小时才通关，看似时间不算多，但那时候比较忙，每天都只有很少时间玩游戏，断断续续地玩了差不多两个月吧。

歪楼

满怀着希望去买心仪的游戏，结果被告知卖完了，没货。拿平板电脑去电脑城修理，被告知已经没法修了。班会调座位，我突然预感会和“班草”同桌，结果竟然预言成真！我绝望了……本来还打算第二天跟心仪的女生表白，想想还是算了。

中山 大师

阿鲁：你不是预感成真了么，再预感一次呗。

库玛：听说和长得好看的人待久了自己也会变得好看起来，所以不要放过和校草在一起的机会啊！

白菜：大师呀大师，你两次预测落空，一次预测中，这个时候怎么能缩呢？

乌冬：看最后两句，还以为是为了班草放弃了心仪女生……

库玛：啊哈哈哈，果然不是我一个人这么想，我都没敢说出来！

马修：只要有情，班草也是西施，别太挑剔了。

库玛：你们好腐！

胧月：你们是不是对班草理解有分歧……

马修：班草不是不如班花普通的女生么？

库玛：是很帅的男生好不好！

马修：（搜索确认后）呃，这段别上……

只言片语 | 希望《讨鬼传 极》的节奏能加快些。（北京 黑猫）

微生活

库玛×简历

一日胧月正在电脑里搜资料，一不小心搜出来了库玛当年来应聘时写的简历，并被其狂霸酷炫拽的简历内容所震撼，于是胧月腹黑地把简历隐去了姓名，并节选了部分精华贴到了聊天群中……

> ★比较擅长的游戏类型↓
> （能够撰写攻略特快、录制演示视频）
> RPG、SLG、RTS、AVG、TCG、ACT↓

胧月：简直可怕。

苍穹：谁这么厉害？又要招人了么？

库玛：好像技能点很酷炫的样子。

胧月：我只是在电脑里搜《流行之神》的时候找到了苦妈的简历。看来当时的确是在扯谎，自己的都不记得了。

库玛：怎么可能？我写的？搞笑吧！

胧月：那我把全部简历贴出来？

库玛：不不不不！诶……可能当年为了有口饭才吃不惜撒谎骗人，我真是太不容易了……

胧月：你当时是把你知道的游戏类型都写上了吧？

库玛：还真有可能……

胧月：你还写了平日里热爱读书。

库玛：这个也不算全部骗人，昨天才买了一套漫画！

胧月：然后还说要画关于编辑部日常生活的四格漫画，拉近读者与编辑的距离。

苍穹：你哭着对我说，简历里都是骗人的。

库玛：嗯……所以这就是教训，你们以后招人要注意点！

库玛×小编寄语



库玛在这辑小编寄语中提到了自己瘦了6斤的"特大喜讯"，结果苍穹校稿时发现"瘦了6斤"的"瘦"字很神奇地没有显示出来，于是截图在群中给库玛看。

> ☆这个月体检后惊喜地发现自己 了6斤！

库玛：为什么最关键的那个字没有！（掀桌）

苍穹：连Sienna(注：小编寄语的排版由Sienna负责）都看不惯你瘦，把那个字和谐掉了，手动改成"胖"。

库玛：心机太重了简直！不行，谁到时候去改稿的时候一定要义正言辞地把这个严重错误提出来！

马修：为什么那个字会显示不出来？

库玛：对嘛，我又没打繁体！

苍穹：美编加的谜之特效。

胧月：那让美编把"照这个势头……"后面改成"照这个势头就可以死命吃了"，然后接省略号，效果更佳。

库玛：呸，改稿的时候让Sienna把那个瘦字做个重点强调的特效，谢谢。

（觉得不可思议的马修去翻看了原始文本然后发现库玛打的瘦字少了两点，于是把截图发到了群里。）

> ☆这个月体检后惊喜地发现自己廋了6斤！

马修：还真别怪Sienna……那字你怎么打出来的？

库玛：诶？

苍穹：苦壕大大太有文化了。

胧月：文壕。

库玛：这字是怎么打出来的？

胧月：还要诬陷Sienna，心机太重了简直！

（尝试一番后，库玛终于发现了其中的奥秘。）

库玛：是把拼音打成sou了……诶，四川人平翘舌不分的属性坑了我OTZ……好啦我的错，不过改稿的时候还是可以用重点特效强调一下"瘦"这个字！

胧月：有什么好强调的？

库玛：弥补一下我自己作死给自己造成的心理创伤。

活跃程度

虽然我最近才买《掌机王SP》，但是感觉小编按活跃度排序为：库玛→苍穹→毛老师（白菜）→阿鲁→虫无兮→胧月→乌冬→马修→美编们。

诸暨 雪花田

苍穹：这位读者说的应该是"掌门人"栏目的活跃情况吧。吐槽技能点满了的表示，也只能活跃在这里了（=_,=）。

库玛：我活跃的原因完全是在受到众人的攻击后为了捍卫尊严而作出的奋起反击，不然与世无争，文静内向的我才不会随随便便的活跃！

白菜：我只想安安静静地吐槽而已，怎么就活跃了？

虫无兮：我的活跃度怎么可能在中等，这位读者应该再买几十辑《掌机王SP》采样。

马修：老了哎（看了看阿鲁和库玛）……

只言片语｜期待《闪之轨迹Ⅰ&Ⅱ》中文版，中文《轨迹》哎。（上海 东东）

223辑调查之每天花在游戏上的时间……

4个小时左右，比去年多了，原因是工作稳定下来，不用总加班了。

广州 飘飘鬼

1～2小时吧，跟1年前一样，不过比一年前玩得有动力多了，变化原因应该是我现在玩游戏不像以前那样追求完美而每个要素都玩到，而是玩开心就行，没那么多心里设定的目标，所以更有乐趣。

南宁 卢尚拓

每天平均不足1小时，现在又失业在家，做了六年的工作没了，真不习惯，小编安慰下我吧。（编语：再找新的工作回归正常生活吧，加油！）

永康 星之卡比

掌机1个小时左右吧，比以前减少了。主要现在工作压力大，回家比较累，平时聊天比较多，大概手机比较方便吧。

玉林 陈海松

大约3个小时，比去年多了，买了掌机后每天地铁上能多玩1个小时游戏。

北京 龙子

高三时：20分钟；暑假：5小时。比去年减少了，还是高三压力大。

武汉 小枫

每天不足半小时，比起去年减少了，原因是工作后时间不如学生时代充裕（其实需要投入更多时间是因为开始拼模型了，罪过）。

天津 刘垚

5个小时！因为，上个月失恋恢复了单身状态，求安慰！（编：才高二安慰啥，多玩玩游戏，挺好。）

武汉 钱爷

每天平均在游戏上花费3个小时，和一年前比没有变化。

北京 阿龙

3～4小时，比去年增加了，上课时把3DS LL藏书包里打《火纹》。

南宁 AXG

还是下班后吃完饭的2个半小时，和去年比没多没少，希望以后别减少就好。

石家庄 Simple

老玩家

有一次，我经过家附近的东方书报亭，看到书报亭的老板正在专心致志地玩PSP。他看上去是40多岁的人了，我奇怪地问他：“你都那么大了，还玩掌机啊？”没想到他笑呵呵地回答：“现在玩游戏不分年龄了，都可以玩，没什么好奇怪的！”

上海 顾春军

白菜: 这老板全身正能量，我先点32个赞！

库玛: 我的目标是即使今后七老八十了也要和年轻人们打着“猛汉”，开开心心地被怪虐！不过到时候可能会出现不解风情的小孩子问我说：婆婆你都打了这么多年“猛汉”了怎么还打得这么烂啊……（捂脸泣）

苍穹: 看来现在就已经是你《MH》生涯的巅峰了，而且还一直持续到七老八十啊，婆婆！

胧月: 我认识的一些老编辑和游戏撰稿人也差不多这个岁数了，而且不算半路出家，都是从小玩游戏的。随着游戏机进入中国的历史不断延伸，今后硬派的大龄玩家会越来越多。

阿鲁: 我觉得该读者是在给东方书报亭打广告，一定是这样的！

马修: 毕竟游戏进入中国的时间也有年头了嘛。

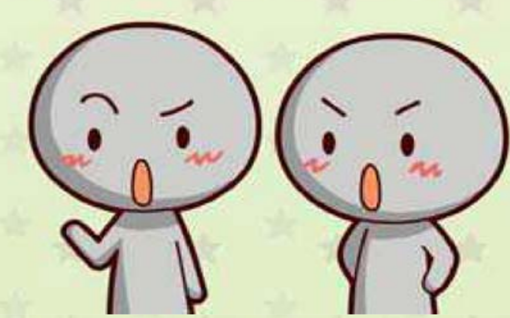




绘：上海 Mr.翔

马修: 风格另类的马里奥与酷栗宝，图中的酷栗宝好可怜啊。





只言片语 | 希望《口袋妖怪X·Y》的资料篇不是双版本。（天津 左路狂飚）







马修： 安全帽！看来A星同学也是资深《洛克人》FANS了。

（沈阳 A星）



马修： PSV假面超人么？。

（上海 TP）



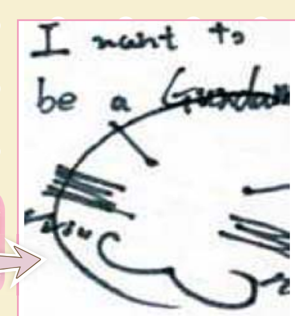
马修： 当时我索性放弃理解，死记硬背……

（上海 蛤蟆闲人）



马修： 戴面具的感觉，而且有点最近比较火的赵石系列漫画风格。

（上海 高筱霞）



马修： 不就是想要高达么，模型还是真机？

（潮州 油条）



为了心仪的蓝白款PSV-2000，在暑假的美好时光中埋头工作。燃烧吧！小宇宙！ PSV就在不远处等着我！ 目标PSV-2000！

南宁 李仕政

马修： 这是我个人最支持的为买掌机筹钱的方法呢，加油！

果然到暑假，3DS就涨回来了啊。《宝石》复刻就是老任坑钱的啊……

长春 皮卡丘 lsy

马修： 所以最好提前买……至于《宝石》么，貌似越喷厂商坑钱买的越坚决呢，我说得没错吧。

我觉得库玛好可爱，就这。

南宁 卢尚拓

库玛： 哼，看到这个人家才没有很高兴呢！（捂着脸开心地跑开……）

又换部门了，又要适应。话说我的昵称是liuinter，小编每都写成lininter。

石家庄 liuinter

马修： 虽然手写体u和n极像，不过我以后特别注意这位同学的啦，毕竟是老读者都很熟悉的昵称了。

已经买了四五款游戏了，但因为是日文的关系，有些还是看不懂。想学日文也不知道如何下手，呜呜……

青岛 阳光 Sunshine

白菜： 有钱有空就报补习班，没钱没空就买参考书。平时多看日剧动画之类的熟悉语言环境。

如果喜欢一个游戏人物，与其相关的都会买吗？

青岛 阳光 Sunshine

马修： 这个其实看财力和房间大小，以本人现在，且不说能否买得起，就算买得起也没处放……

世界杯期间编辑部都是怎么过的？

马鞍山 小海

马修： 熬夜看球，上班干活，就这样……不过熬夜看球的其实是少数。

鲁叔好像不再被黑了。

汕头 坚持

阿鲁： 我已经老了，如今的世界是年轻人的天下（瞄向库玛）。

PSP会被金属探测器检测出来不？

清远 狐狸

马修： 只要有金属的东西就会探测出来，比如金属圈、焊点。话说这位同学为什么问这个问题啊……

其实掌机那么多，喜欢的就那么几款，也是因为那几个游戏才买的掌机。

玉林 陈海松

马修： 因为游戏买游戏机是很正常的啊。

小编们出国最多的是去日本吧？有谁不是公费去而是自费去的呢？

上海 Polo

马修： 已知的有去日本玩的半夏，以及在日本留学过的库玛。

小编能否推荐下3DS需要哪些周边？

包头 伊苏

马修： 一般来说贴膜和包足够了，包的话根据路上的环境选择，像马修这种天天挤车挤地铁的就需要硬壳包。

GB上的《第二次超级机器人大战G》如何说得比安的女儿琉妮？在GBA上运行GB卡可以联机吗？

上海 顾春军

马修： 特意看看调查表时间，然后由本骨灰级玩家答一下吧，第一个我记得是20几话一个脱出关卡留着正树不脱出，抻到最后一回合琉妮加入，但是也不会参与对抗老爸的最终战。第二个完全没问题。

暑假打工干什么最赚钱？

武汉 猫丸

马修： 本想说工地搬砖，赚钱又锻炼身体，但看猫丸同学资料是女生，那就去发发传单或在便利店当售货员这些吧，但一定别轻信网络打字员、网店刷分这些看起来很美的东西。

稿费样书在召唤

以下作者因为未能联系上，使得稿费、样书一直未发，现在属于你的稿费还在召唤着各位，看待消息了请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话，更早的未收到稿费的作者请直接发邮件联系我们。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

只言片语｜从第一作《牧场物语》玩到现在，太喜欢了。（上海 tsy）





马修：一只笑眯眯的猫。

（瑞丽 狐狸）



马修：因为用过的自画像图我会用圆珠笔画上圆圈做标记，因此这张图我几经确认才确定没用过……

（沈阳 周亦星）

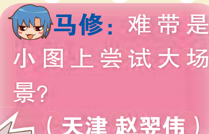
马修：月夜星空下的万家灯火，乍一看很温馨，但左上角的太阳太诡异啦。

（石家庄 刘梁）



马修：仿佛听到了“嘭”的物体被戳破声。

（天津 JK）



马修：难带是小图上尝试大场景？

（天津 赵翌伟）

马修：很萌的皮卡丘一家叠罗汉图。

（长春 刘思洋）



不同风格的噩梦

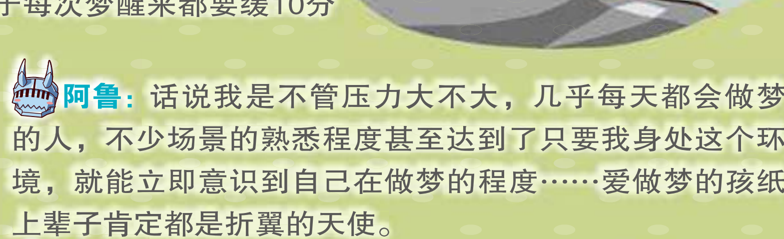
最近特别忙，压力也特别大，每天做不同风格的噩梦（日常系、末日系、逃杀系、学园系）……但想想还有XX天就要高考了，还是觉得“我已经看见曙光了”什么的。

武汉 袁雅婷

马修：想想很小时候做的噩梦，大都以鬼片为主，大一些就各种战争、逃杀、亲人意外……以至于每次梦醒来都要缓10分钟才庆幸：幸好是做梦。

胧月：我现在还经常做上数学课的噩梦，醒来以后庆幸还好不用再考数学了。

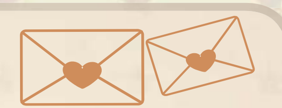
虫无兮：我最怕是做美梦，每次醒来落差太大，受不了。



阿鲁：话说我是不管压力大不大，几乎每天都会做梦的人，不少场景的熟悉程度甚至达到了只要我身处这个环境，就能立即意识到自己在做梦的程度……爱做梦的孩纸上辈子肯定都是折翼的天使。

白菜：一想到鲁叔是折翼的天使，我就悲从心来……

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。216、219辑，定价：14元 。217～219、224、225辑，定价：19.8元。

《口袋玩家》： 28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、75～78辑，定价：18元。《口袋妖怪2014完全大图鉴》，定价：68元。

《3DS专辑》： VOL.8，定价35.00元。《PSV专辑》： VOL.8、VOL.9，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931－4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语 | 没玩过《任天堂全明星大乱斗》，但看样子品质很高，值得期待。（大连 凌随意沫）



最近玩了玩3DS平台的《卡片战斗先导者 锁定胜利》，规则简单易上手，各种能力联动异常爽快，就是插图实在不对胃口，再加上坑太大不敢深入，也就只能虐虐电脑玩了。

PSV在长时间的游戏后待机，再开启就卡住了，死机了，只能长按电源键重启，请问这是怎么回事？这样对机子损坏大吗？

苍南 刘溪

这算是PSV比较常见的硬件问题了，目前也还没有一个比较有效的解决方法。重启机器本身没什么问题，不过为了自己的游戏进度，待机前务必记得存档，待机时尽量先退到系统菜单界面。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《跨过我的尸体2》推出试玩版时下载了，后来又看到说正式版可以利用PSP版的存档获得特典奖励，具体要怎么操作啊？破解版的也可以吗？

Email Judas

之前日服PSN有免费提供PSP重制版的试玩（难度固定为“あっさり”，可以玩通关，但不能进入“里京都”），港服方面也宣布会在未来放出免费下载。除了直接利用这个“新规体验版”的存档外，PSP破解版的存档也是同样可以的，具体步骤如下——首先找到PSV“内容管理助手”软件在电脑中设置的文件路径“PS Vita\PSAVEDATA”；②将PSP存档“UCJS10117”整个拷到该地址下惟一一个文件夹内，该文件夹的名称是根据PSV本体自动生成的，由英文字母和数字穿插构成（如果该地址下有多个文件夹，说明这台电脑连接过多台PSV，把这些文件夹删除后再重新连接即可）；③在PSV上运行“内容管理”→“复制内容”→“保存数据”→“PSP/其它”，将存档导入PSV记忆卡；④运行《跨过我的尸体2》，在住宅菜单选择“システム”→“前作继承”即可。注意，每个存档只能继承1次。

根据PSP重制版游戏进度的不同，所能得到的特典也会逐步增加，进度分为三个阶段：①击倒朱点童子、通过大江山；②正篇通关；③里京都模式通关。可以获得的对应特典为：①10000金钱、10000奉纳点；②“祝いの铃”10个、“热狂の松明”10个；③“时登りの笛”10个。此外PSP版中能力排名前三的家族氏神能继承到2代中，家谱图上会出现前作族人的资料，当年的族人也有一定几率在游戏中出现、可作为佣兵雇佣参战。



★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《星之卡比 三重华丽》中稀有钥匙圈到底有几个？再就是主界面下有4个东西，第一个是什么？怎么解锁，后3个有一个是动画，最后两个动画怎么解锁？

武汉 小枫

稀有钥匙圈一共36个，除BOSS战关卡外每个关卡对应1个，还有1个需要集

齐太阳石之后才能得到。主界面下第一个图标是“BGM鉴赏”模式，需要把“迈向格斗王之道”和“迪迪迪向前冲”两个模式通关一次才会出现。最后两个动画分别是通关“迪迪迪向前冲”，以及存档完成度达到100%时出现。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

玩AVG类型的游戏时，如果想攻略A女，是不是把B女以及其他人统统抛弃、不理睬或说出伤害这些人的台词才好啊？最近要玩《新·深爱+》并攻略爱花请赐教。

台州 张城恺

想攻略A女就不理其他人这种做法算是大部分AVG作品的常用手段，但并不绝对。不过《新·深爱+》是非常符合这一规则的，你要敢到处沾花惹草，女主角分分钟变脸给你看，想要攻略爱花就请毫不犹豫地拒绝另外两人的任何请求吧。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《萤火虫日记》第四章的最后一个BOSS如何通关？后期速度实在太快，不知道有没有什么诀窍。

北京 魏庭

对于这样反人类视觉和短期记忆的速度设置，我们只能依靠可进行视频拍摄的手机等工具将两个BOSS的行动都拍摄下来，然后再将影像慢速甚至多次地回放，此处如果全部答对可解锁一个奖杯，因此最好一次性全部答对。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

你好，请问今年《口袋妖怪》剧场版的特典迪安茜，该如何用正规的方式入手？网上卖的算么？是否是真的？可以挑选性格和能力这些吗？

揭阳 Peni

获取迪安茜的正规方法只有一个，就是在影院播放剧场版时获取。不过如你所说国内的网店有不少卖这个的，都是用硬件金手指工具复制存档来实现无限交换的，所以也勉强算是正规的。而目前已经公布的迪安茜只要能在线交换就是真的，至于性格能力，那些在入手时就是固定的了，不过现在Cyber的硬件金手指已经可以修改这些，购买前询问店家是否可选即可。

为什么我《MH3G》的下载任务中没有灵山龙？

湖北 小枫

灵山龙的下载任务名是“进击の巨人·训练兵団の演习”，注意上位、下位和G级下载任务是分开的，需要到各自级别的任务列表中去接取，有可能这位同学忽略了这点。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

没有玩过《妖怪手表1》可以入手《妖怪手表2》吗？剧情上会不会衔接不上？

广州 陈璐阳

完全没必要担心，因为《妖怪手表2》十分贴心地收录了《1》中几乎全部的BOSS（两个版本收录的BOSS有所区别），而且在游戏中可以解锁名为“动画”的程序，其中也收录了《1》中的过场动画，观看完动画你就可以大致了解《1》的剧情了。而《2》的剧情也有很多回顾《1》代剧情的设定，因此即使是通过《2》第一次接触“《妖怪手表》系列”的玩家也可以轻松融入到游戏的世界观中。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

221辑《游戏文化频道》里胧月将男主角叫作提达，我记得《FF X》刚发售时UCG里专门解释过这几名角色的读音，泰达不叫提达，琉库不叫利库，难道提达是官方公布的主角的名字吗？

杭州 朱建贤

“提达”的确是官方中文版的正式译名，即便与习惯冲突或出典有问题，只能且同时也必须以官方为准。其他更不合理的还有如“涡轮麻醉药”，但行文时需要让所有玩家都能看明白，官方是通用标杆。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

3DS说明书上说，3DS打开Wi-Fi开关且处于闭合状态，会自动下载免费的软件以及自动更新系统或游戏，是真的么？具体是怎样呢？

南宁 李仕政

是真的。先确认机器“本体设定”→“インターネット设定”→“いつの间に通信”中的“ソフトの自动受信”和“本体情报の送信”两项保持开启。然后在确认成功连接Wi-Fi的情况下，合上机器后就会自动开始下载任天堂推送的免费软件和本体更新数据了。

只言片语 期待《任天堂全明星大乱斗》，因为特别喜欢乱斗游戏。还有，Wiifit的角色简直太节操了。（武汉 猫丸）

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

刘景烨　昵称：小景烨

性别：男　年龄：8
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MH》
地址：辽宁省辽阳市宏伟区奥林园小区
邮编：111003　QQ：744302010
Email：13654196441@139.com
电话：13008200943
想说的话：希望《掌机王SP》会更好。

王振华　昵称：华仔

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、PSV、3DS
喜欢的游戏：《伊苏》、《重装机兵》
地址：安徽省芜湖市镜湖区造船新村14#3–7
邮编：241000　QQ：1520434465
Email：1520434465@qq.com
电话：13855303278
想说的话：因掌机而爱上《掌机王SP》。也因《掌机王SP》而继续游戏，一切都好！

王玄　昵称：xiao玄

性别：男　年龄：20
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《海贼王》、《火影》
地址：湖南省永州市祁阳县新街杨家桥信用社旁边
邮编：426100　QQ：369818367
Email：369818367@qq.com
电话：15977328146
想说的话：自从那一天的意外相遇，我就深深地爱上了她——《掌机王SP》，结果一发不可收拾！

高佳琦　昵称：夜见の黄昏下

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《胧村正》、《暗魂献祭》
地址：上海市松江区谷阳北路259号东单元603室
邮编：201600　QQ：269435306
Email：269435306@qq.com
想说的话：学日语还真要靠毅力。

王鹏　昵称：秀一S

性别：男　年龄：28
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：《FF》、《DOA》
地址：北京市朝阳区东三环南路劲松桥西南华威北里26号楼2G室
邮编：100023　QQ：363712943
Email：18611992347@163.com
电话：18611992347
想说的话：“大龄”玩家也有春天，有时间要玩，没有时间挤时间也要玩！

只言片语　PSV的《信长之野望 创造》吸引人的要素很多啊，比如系统、剧情、操作界面……（上海 顾春军）

黄凌宇 昵称：休

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、GBA、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《火纹》、《恶魔城》、《洛克人》
地址：上海市徐汇区漕溪一村28号甲502室
邮编：200235 QQ：715233006
Email：715233006@qq.com
电话：64688892
想说的话：听说鲁叔把人家性别弄错了，喜闻乐见！

周围

性别：男 年龄：22
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MH》、《无双》、《FF》
地址：浙江省杭州市西湖区松木场铁路新村8幢中单元206室
邮编：310007 QQ：470240117
想说的话：喜爱摄影的朋友可以交流交流，想拍照可以来找我。

韦佳彬 昵称：斋藤

性别：男 年龄：19
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《初音》、《无双》、《战神》
地址：广西玉林市容县西上街136号邮编：537500 QQ：739975973
Email：739975973@qq.com
电话：15278506246
想说的话：真心希望PSV上能多出些汉化游戏！

严文浩 昵称：天国日录

性别：男 年龄：15
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《高达》、《伊苏》
地址：上海市长宁区1030弄36号602室
邮编：200225 QQ：2679904077
电话：15026515366
想说的话：为了中考，拼了！

浦新刚 昵称：刚刚

性别：男 年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MH》、《FF》、《SD高达》
地址：浙江省海宁市周王庙镇石井村锦荣街16号
邮编：31440 QQ：1059761490
电话：15157471227
想说的话：我的游戏，我不会后悔。

孟繁舟 昵称：船长

性别：男 年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、ACT
地址：陕西省西安市雁塔区科技四路二号枫林绿洲a7号楼1单元701号
邮编：710065 QQ：809591960
Email：809591960@qq.com
电话：13659205352
想说的话：一直买到2000辑！

常升亮 昵称：hero56

性别：男 年龄：28
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《三国志》
地址：上海市杨浦区长岭路75弄9号501室
邮编：200093 QQ：78485020
Email：herro56@163.com
电话：13916807158
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

陆韬宇

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MH》、《初音》、《战神》
地址：广西柳州市高新区柳州高中
邮编：545026 QQ：741684593
Email：741684593@qq.com
电话：18078278567
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语 期待《红宝石·蓝宝石》重制，入坑之作啊，芳缘地图都能手绘的。（天津 刘垚）



库玛

☆周末和朋友去了水族馆看水母，对于我这种下辈子别无所求只想当水母的人来说简直是治愈到泪奔！不过同行的朋友给这些水母分别取了“鸡腿菇”、“蛋花汤”和“银丝挂面”等别名，突然觉得这么浪漫的地方就不能跟这种满脑子只有吃吃吃的没情趣的家伙来啊喷！



▲感觉海月水母展示区很像游戏中的场景！

☆这个月体检后惊喜地发现自己瘦了6斤！照这个势头小蛮腰、小细腿和平坦小腹什么的应该就不再是梦想！到时候一定要穿着迷你裙在其他死胖子面前心机地说“哎呀讨厌我最近又瘦了”之类的话！（是的，我想这么腹黑已经很久了！）

☆去采访了“猛汉”的制作人辻本良三，然后试玩了一下10月份要出的《MH4G》。在辻本良三面前本色出演被怪鲛亚种狠揍，不负众望地演示了三猫中两猫的我，只觉此生无憾。

Juxi（美编）

◆某宝生日，与认识的几个姐姐聚餐，几年没见，发现她们都玩起了微信并且已经走火入魔。由于当天很晚开饭，大家都饿着肚皮，好不容易上了菜却拦着不准吃，等拍完照才准动筷子，看到连某宝也刷起朋友圈，瞬间感觉自己OUT了……

◆好久没见的L姐看到本人就来了句：长胖了吧？脸都圆了。好吧，已经不是第一个人这么说了，难道这是要我减肥的节奏吗？

胧月

★一直认为自己掌握了一个技能：将电水壶放在远离工作区的游戏室烧水，回到自己座位上做别的事情。每次估摸着水该开了，走过去一看，电水壶显示的数值正好是沸腾以后刚降到99摄氏度。仔细想了下，这并不一定说明我的主观时钟很准，也可能只是壶的保温效果好。

★向游戏公司的朋友请教某同人3D视频的技术细节，被告知该视频纯技术层面的东西并不多，建模直接套用现成的引擎即可，至于弹道的飞行轨迹可以依靠生成器实现，主要难点在于人物和背景的美工以及动画分镜上。末了他感叹说这个视频完成度之高几乎可以当CG用，只不过碍于种族天赋，国内的同人里几乎不可能出现这种水平的作品。也是啊，我们整天讲究事半功倍，把事倍功半都当成反面例子说，其实更多人是事半无功的。

乌冬

◆月初和阿鲁、白菜去了趟香港，本来只是陪他们买东西的，结果不知怎地自己就买了部智能手机，而且本来只打算买有基础功能的低端机就够，可最终被营业员说着说着就选了台三星S5，只能感叹计划不如变化快……

◆有了智能手机后自己已经彻底成为了低头党，深陷各种应用不能自拔，再看看以前认为手机只要能用来打电话和发短信就足够的自己，真是原始人！

◆毕业后第一次参加同学会，到场的大部分同学都已经成家，当大家聊起家庭和育儿等话题的时候，对于无从插嘴的自己来说突然有种莫名的孤独感……

马修

◆补看了向僵尸片时代致敬的《僵尸 七日重生》，被里面不少地方给吓到，然而看到最后竟然心生惆怅失落……结尾能不能别这么惨这么虐心啊。

◆体检报告下来了，比2年前多了一些久坐以及少运动带来的小毛病。其实体检时减肥强身计划实施了一个月，体力也明显有增强，既然生命在于运动，那就继续多运动吧。

◆本辑提交工作报告时提交了之前酝酿有段时间的吉祥物专题企划，然后按照计划完成每天工作，到做专题企划的提纲时，发现工作量比自己想象中多了不止一倍！于是原本以为可以好好规划时间而规律作息的本人再度陷入熬夜码字的地狱……还好，作为游戏玩家，写作时的查阅资料及推理尘封旧事的真相，也是相当有收获的。

◆《战国无双4》在拿完了秘藏武器后，终于进入了流浪演武阶段，但地狱难度下角色升级太快，新捏个人很快就满了，唉，现在打流浪演武有些打不动了啊，慢慢打，顺便也躲一躲《塞尔达无双》首发的高价格。

虫无兮

●一不小心先看完了西尾的“《世界》系列”当中书名最长的一本(不写出来是不想被人说骗字数)，直到掩卷时心中仍有一种空洞的感觉。故事虽然完成了但并未完结，虽然完整却并不完全。没有想看续作的冲动，也不想回顾，徒有一种懊恼，这也算是一种打动人心的方式吧？与此不同的是以前看过的《如果在冬夜，一个旅人》。虽然通篇都是由未完成的小说构成的，但是看完的时候会有一种满足的感觉。或许，这也和当时的心境有关？

●与广州的机友们一同去玩了密室逃脱，阵容是7女2男。我和另外一个男的，身为多年密室逃脱游戏（Flash Game）玩家，一开始就把关键的线索给否决了，结果浪费了大量时间在一开始进门的地方，最后也未能成功逃出，真是惭愧。目前正在策划第二次活动以洗刷污名。

sienna（美编）

◆最近去拍了美美的照片，早上7点多出门晚上11点半才拍完，一天的时间把外景和内景全部搞定，笑了一天，后面我都不知道我是怎么笑出来的……

阿鲁

■继上次近距离接触虎牙后，没想到仅仅半年不到的时间咱又可以与她相会啦。板野友美小姐已定于8月24日来港巡演，本人已趁着休息日赴港买好了票、探好了路，现在惟一要做的就是每天在心中默念一遍：“24号快来吧”。

■近期抽空更新了《Cytus》的新章节，虽然没有自己心仪的曲目，不过更新曲目的数量倒是非常厚道，不但有一个独立章节，之前的正篇章节都分别多出了一首章节曲，总体而言还是很满意的，期待下一次更新。

白菜

□3DS的《魔法少女伊莉雅》虽然一看就是奶粉作，但万万没想到素质会低到这个地步。内容和第二季完全不接轨也就罢了，连梦幻召唤的建模也不好好还原，真当FANS没脾气是吧？

□虽然将《夜下降生》视为《月姬格斗》的精神续作期待了两年，但实在没想到竟是个形似神不似的游戏，打起来的手感和战术与后者完全不同。虽然对于那些擅于接受新事物的FANS来说不能算是坏消息，不过自己却始终有一种吞了苍蝇的感觉，至今对这款游戏还无法投入热情。“手长就是强”这种粗暴的设定让我怎么认同啊！

苍穹

◎写了这么多年的攻略，比较头疼的有以下三种情况：①只有一个存档位；②系统自动存档；③富含众多随机要素。因为写攻略有很多东西都需要反复测试。这次的《俺尸2》就遇上了大量的随机要素，攻略写到一半感觉不太满意，于是又重新开档，文章的形式也全部推倒重来，反复折腾了好一阵，不知道最终的成品能否让读者们满意了。

◎由于《俺尸2》的剧情与小说《斩鬼夜鸟子》有很深的关联，于是午休时间都在补看电子版，不过我还是喜欢实体书啊（碎碎念）。

◎跟胧月向毛老师“安利”茶叶与茶具一个多月，结果直至本辑截稿他也迟迟没有动作，倒是借机蹭了各种口味的茶叶。人与人之间最基本的诚信呢？还能不能一起愉快地品茶、打FTG了？

掌机王自由谈

栏目主持：马修

早年 PSP 版《生化危机》的取消曾让不少掌机玩家唏嘘感慨，好在后来 3DS 上的两作《生化危机》给玩家们在提供了随时随地体会《生化危机》的精彩以及恐怖的体验。本辑收录的作品，便是一个热爱《生化危机》的玩家，在 3DS 上的“中毒”故事。另外“玩家点评”虽然不定期刊登，但依旧继续征稿，各位有想评论的游戏，就写成 400 字左右的稿子发来吧。

3DS 生化病毒感染报告

文 赛伯拉斯

整个城市都已经被怪物占领了。但是，我依然活着。

——吉尔

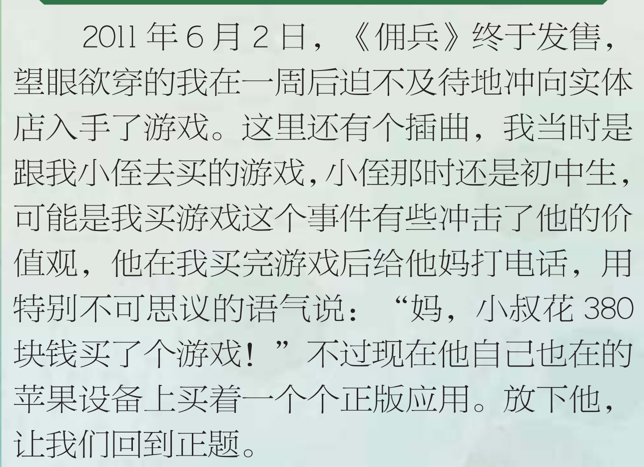
基本免疫

我不是《生化危机》粉，“《生化危机》系列”仅在 PC 上打通过 4 代和 6 代；NDS 的那作因为水平有限，试了几遍也没通关过，实属惭愧。但是我对这个系列一直颇有好感，因为我很喜欢恐怖元素。可惜的是，Capcom 始终也没在 PSP 上发售一款《生化危机》，我感觉很可惜却也在意料之中。



直到次世代掌机来临，我入手了 3DS，Capcom 也终于公布了 3DS 的《生化危机 佣兵 3D》（以下简称《佣兵》），虽然没有故事模式，但仅仅是单纯的杀敌也足以让我兴奋良久，接下来的日子，我便一直等待其发售，等待次世代掌机上的生化体验。

初步感染



2011 年 6 月 2 日，《佣兵》终于发售，望眼欲穿的我在一周后迫不及待地冲向实体店入手了游戏。这里还有个插曲，我当时是跟我小侄去买的游戏，小侄那时还是初中生，可能是我买游戏这个事件有些冲击了他的价值观，他在我买完游戏后给他妈打电话，用特别不可思议的语气说：“妈，小叔花 380 块钱买了个游戏！”不过现在他自己也在的苹果设备上买着一个个正版应用。放下他，让我们回到正题。

回到家后，我立刻体验了一下《佣兵》：画面给我的感觉可以说是细致入微，不愧是 3DS 上的《生化危机》！音效也可以轻松地把人带进那个诡异恐怖的生化世界，我很享受从一开始的不太上手到后来越挫越勇。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王 SP》立场无关。

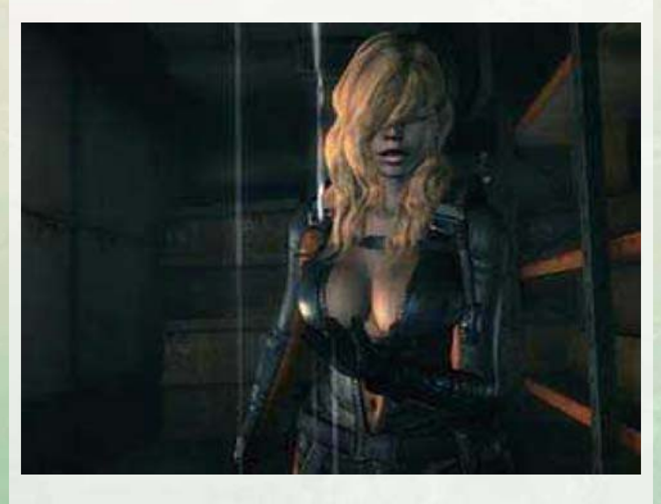
因为我玩过的“《生化》系列”屈指可数，所以这里面的人物我基本不认识，但这也可以让我以一种冷静的眼光来挑选适合我的人物，终于熟悉操纵的我找到了最适合我的角色——杰克，克劳萨。因为他的弹药，也就是弓箭的数量是无限的，而且体术威力也颇为强大，对于一款时间就是金钱的《佣兵》来说，用体术消灭敌人加五秒的时间可是最实惠的。我慢慢练就了弓箭射腿追加一记“毒针”体术和弓箭射头追加一记“回旋踢”体术的技巧，由于射头容易直接爆头、不会加时间的，于是我习惯采取第一种体术杀敌。慢慢地，越来越上手的我玩得越来越顺手，在我翻着《掌机王 SP》上《佣兵》的攻略把最后一个人的隐藏服装打出来之后，我满意地封了卡。



再度感染

其实当初买《佣兵》的时候，我并不是有多喜欢它的游戏形式，更有一个醉翁之意不在酒的心理，是冲着里面附赠的《生化危机 启示录》（以下简称《启示录》）的试玩版。本来我玩“《生化》系列”就是为了恐惧感，而《佣兵》的游戏模式注定它只有百分百爽快感与零恐怖感，于是我把贪婪的眼光放在了《启示录》上，当我得知距离它的发售日 2012 年 1 月 26 日还有小半年时间的时候，我只能充满怨念地一遍遍玩着《佣兵》附赠的试玩版。比起后来 PS3 的一章试玩版，3DS 的试玩版真显得十分寒酸，在泽诺比亚女王号轮船上走几步，杀个敌，感受个 3D 的效果，体验一下回归原点的恐惧，就结束了。

我一遍遍地在那艘貌似有结界的幽灵船上鬼打墙似地在一个路线转来转去，终于要崩溃了，于是在其发售日到来后的一周，我攥着钱一大早就去敲游戏店的门，老板接待了我这个火爆性子的顾客。那天是我奶奶的生日，我买完游戏还得回家去饭店参加生日宴，所以急到不行。



回到家利用仅有的一点时间体验了《启示录》，我终于看到了登船之前的事，这对于一直刷试玩版的我来说实在是一种感动，后来当游戏进行到试玩版的场景时，我强忍吐意，关机走人参加生日宴。至此，我只能说一句：Capcom，你赢了。

而晚上戴上耳机玩《启示录》的恐怖感，对于我这个喜欢恐怖的人来说是一种极佳的享受，因为《启示录》绝对够恐怖：出众的 3D 感，略显安静却又时不时撩拨一下你紧绷神经的的环境音，还有那个让我爱不释手的名为“创世纪”的扫描仪器，在游戏中，我经常举着它扫描各种敌人，然后因为来不及换枪而被敌人打死，再就是每到一个全新的地点扫描各种地方发现隐藏物品，后来发现自己迷路了……

我感觉游戏里最恐怖的是瑞秋的笑声，有一个关卡要打已经死亡的瑞秋，在船上的各个场景，瑞秋可怕的笑声会一直伴随玩家左右，那关玩得我都要哭了，而瑞秋的笑声绝对是绕梁三日余音不绝外加回味无穷，足足吓了我几天。

最后，我打通了《启示录》，接着一头扑入了 PSV 的怀抱……

深度感染

今年 6 月 1 号，为了给自己一个“儿童节”礼物，我入手了一直喜欢着的薄荷绿 3DS LL，大屏的冲击使得之前的 3DS 沦为了 DSTWO 的好伙伴。

晚上我玩 3DS LL 的时候，突然间想玩联机游戏，于是我翻出我的 3DS 游戏，目光再次落在了《佣兵》上。记得《佣兵》确实有联机模式，而且联机的话还有勋章可以解锁，我便把卡带插入 3DS LL——时隔两年，我再度在掌机上感受《佣兵》。

开始几天的联机成绩并不理想，并不是我的水平低，而是天有不测风云，联机时各种状况频发，不是自己发挥失常，就是对方掉线，要不就是对方一门心思杀敌根本无暇顾及自己的血量导致游戏结束……就在我快放弃的时候，偶遇一玩家，此玩家与我的作战方式极为相似：二人各自杀敌，互不干扰，遇强则退。在与他的合作中，我找到了信心。之后的几天，我遇上高手的概率越来越大，直到最好的一次成绩出现：EX4 关卡，全杀敌 150 人，连击数 142，技能点 1 万点，我当时一下就喊了出来，然后我发现自己再度沉浸在了《佣兵》的爽快感中。接下来的目标就是找个静谧或者雷电交加的夜，戴着耳机再通一遍《启示录》。



无法治愈

因为喜欢恐怖，因为喜欢掌机，我选择了 3DS 上的两作《生化危机》，一作爽快，一作恐怖，并且深深陷入其中，不可自拔。最后，请允许被生化病毒感染到病入膏肓的我再发一妄语：Capcom，给 PSV 投放一剂生化病毒吧！

BIOHAZARD
REVELATIONS



玩家点评

3DS 口袋妖怪战斗方块

厂商：Pokemon　类型：PUZ

评论人：方块丘　评分：9

此前虽然玩过 NDS 版的前作而体会了该系列对触摸功能的灵活运用，但看预告时的期待却并不高，直到实际玩上游戏，才体会到这作有多强。

本来方块游戏的画面没什么可说的，但超级连锁时的背景颜色变化，还是大大烘托了游戏的气氛；而音乐配合各种消除时的音效，也使得整个游戏过程热热闹闹。

接下来说系统，超级连锁系统赋予了本作不同于其他同类游戏的激烈和魅力，而由超级连锁系统带来的高连消数由于关联到游戏的伤害系统和捕捉系统，而使玩家有了一气呵成战胜强敌的畅快。而这款以口袋妖怪为主题的方块游戏中，口袋妖怪的收集竟然可以如此巧妙地融入到游戏中，实在是惊喜，而更让人想象不到的，则是那种种看似平平、实则惊心动魄的 BOSS 战，而自带援助则让游戏本身增加了相当多的战略性，而口袋妖怪本身的技能更让游戏的战术性也大大增强。治愈一些撞脸度极高的如电系宝宝、安侬的关卡，则可看出厂商的恶意。



可以说，这是款近乎完美的方块游戏。而之所以扣一分，是因为笔者圆满了该作之后，下屏已然花了……

PSV 战国无双4

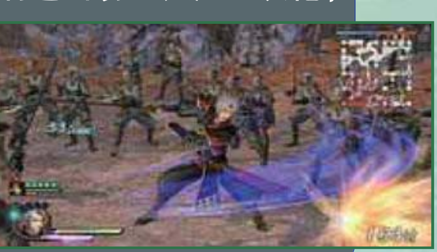
厂商：Koei Tecmo Games　类型：ACT

评论人：小才子　评分：8



能在掌机上和家用机一起玩到系列最新作，这让 PSP 时代成为《战国无双》粉丝的笔者很是感动。先说画面，比以往 PSV 几作《无双》并无明显增强，但能明显感觉到帧数足、画面流畅。音乐上虽然少了些让人印象深刻的曲目，但战斗中的女声吟唱的《战神》却意外地带感，几场战斗下来几乎被洗脑。打法上先要赞一下本作的神速攻击，终于不用再吭哧吭哧地在杂兵堆里砍来砍去了。而神速配合克己的效果，即便是一些拿取难度比较高的秘武，也可以在赶时间刷兵的步骤不至于让自己刷得太累。而说到这便不得不说本作的秘藏武器设定还是相当赞，既有照顾老玩家的拿法，也有照顾休闲玩家的拿法，而且秘武的性能设定恰到好处，好用但不会影响到平衡。而与秘武设定得同样恰到好处的则是游戏的难度，虽然普通难度简单得有些让人昏昏欲睡，但 20 级以上的难难度以及 30 级以上的地狱，都非常具有挑战性，而借由难度的设定，拿秘武的战役中热血贲张的战斗数量也明显高于前作。

最后说些不足，首先是早期背触骑马操作需要适应，然后是流浪演武的关卡重复率高、后期凑大众脸武将也容易让人产生厌倦，据说懂日语的可以当 AVG 玩，但笔者还是希望能玩到更激烈爽快且新意不断的新模式。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

3DS和PSV上均新公布了《战国无双 编年史3》，预定2014年发售。从KT推出《无双》的进程来看，本作的问世时间不会太晚，应该可以赶在春季档期发售。此外在手机平台上颇有好评的RPG《混沌之戒》也将被SE搬上PSV，并且采用三作打包的方式发售。《苍翼异闻录》意外地公布了新作，平台依然是PSV，发售日暂定2015年内。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年8月			
20日	蓝色雷霆闪电枪（e商店下载）	苍き雷霆 ガンヴォルト	Inti Creates	ACT	1960日元
28日	徽章机器人8 甲虫版	メダロット8 カブトVer.	Rocket Company	RPG	6264日元
28日	徽章机器人8 锹形虫版	メダロット8 クワガタVer.	Rocket Company	RPG	6264日元
		2014年9月			
4日	机灵粉碎者 神	ガイストクラッシャ–ゴッド	Capcom	ACT	5389日元
4日	机灵粉碎者 神（e商店下载）	ガイストクラッシャ–ゴッド	Capcom	ACT	4990日元
4日	勇者斗恶龙X 在线	ドラゴンクエストX オンライン	Square Enix	MMO・RPG	4104日元
4日	我是航空管制官 机场英雄3D 关空蓝天故事	ぼくは航空管制官 エアポ–トヒ–ロ–3D 关空SKY STORY	Sonic Powered	SLG	6264日元
13日	任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザ–ズ	Nintendo	ACT	5616日元
13日	任天堂全明星大乱斗（e商店下载）	大乱斗スマッシュブラザ–ズ	Nintendo	ACT	5616日元
25日	展开骑士 勇敢之战	テンカイナイト ブレイブバトル	BNGI	ACT	5119日元
25日	排球少年 传接 顶点景色	ハイキュ–！！系げ！ 顶の景色！！	BNGI	AVG	6145日元
25日	排球少年 传接 顶点景色（e商店下载）	ハイキュ–！！系げ！ 顶の景色！！	BNGI	AVG	6145日元
		2014年10月			
2日	禁忌的玛古那	禁忌のマグナ	Marvelous	S・RPG	6458日元
2日	解谜战斗TORE 复活传说魔宫	谜解きバトルTORE！ 传说の魔宫を复活させよ！	BNGI	AVG	5119日元
9日	巧克力犬的小小奇妙物语 巧克力公主与魔法配方	チョコ犬のちょこっと不思议な物语 ショコラ姬と魔法のレシピ	日本Columbia	RPG	5184日元
9日	魔神之骨 时间与空间的魔神	マジンボ–ン 时间と空间の魔神	BNGI	A・AVG	6145日元
11日	怪物猎人4 G	モンスタ–ハンタ–4G	Capcom	ACT	6264日元
11日	怪物猎人4 G（e商店下载）	モンスタ–ハンタ–4G	Capcom	ACT	5989日元
23日	世界传说 Reve Unitia	テイルズ オブ ザ ワ–ルド レ–ヴ ユナイティア	BNGI	S・RPG	5627日元
未定	冬宫异闻 天御柱・怪	エルミナ–ジュ异闻 アメノミハシラ・怪	Starfish SD	RPG	6264日元
		2014年11月			
13日	光盘战争 复仇者联盟 终极英雄	ディスク・ウォ–ズ：アベンジャ–ズ アルティメットヒ–ロ–ズ	BNGI	ACT	5119日元
20日	藤子・F・不二雄角色大集合 科幻喧闹聚会	藤子・F・不二雄キャラクタ–ズ大集合！ SFドタバタパ–ティ–！！	BNGI	ETC	6145日元
21日	口袋妖怪 α蓝宝石	ポケットモンスタ– アルファサファイア	Pokemon	RPG	售价未定
21日	口袋妖怪 Ω红宝石	ポケットモンスタ– オメガルビ–	Pokemon	RPG	售价未定
		2014年冬			
未定	索尼克 爆破 碎裂水晶	ソニックトゥ–ン	SEGA	ACT	售价未定
未定	最终幻想 探索者	FINAL FANTASY EXPLORERS	Square Enix	A・RPG	售价未定
		2014年内			
未定	恶魔幸存者2 破纪录	デビルサバイバ–2 ブレイクレコ–ド	Atlus	S・RPG	6458日元
未定	海王	海王	Marvelous	类型未定	售价未定
未定	战国无双 编年史3	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
		2015年2月			
未定	高圆寺女子足球3（暂名）	高圆寺女子サッカ–3	Starfish SD	AVG	售价未定
		2015年春			
未定	新网球王子 走向顶点	新テニスの王子样 ～Go to the top～	Furyu	AVG	6458日元

PlayStation Portable



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年8月			
28日	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	5184日元
28日	讨鬼传 极（PS商店下载）	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	4628日元
		2014年9			
25日	幕末Rock 超魂	幕末Rock 超魂	Marvelous	AVG	5724日元
25日	金色琴弦3 另一片天空 天音学园篇	金色のコルダ3 AnotherSky feat. 天音学园	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
25日	里见八犬传 滨路姬之记	里见八犬传 滨路姬之记	QuinRose	AVG	6480日元

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年8月			
21日	背叛者代码（PS商店下载）	JUDAS CODE	tri–Ace	A・RPG	免费
28日	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
28日	讨鬼传 极（PS商店下载）	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	5554日元
28日	超次元动作 海王星U	超次元アクション ネプテューヌU	Compile Heart	ACT	6458日元
28日	Love Live！ 学园偶像天堂	ラブライブ！ School idol paradise	角川Games	MUG	6998日元
28日	恋爱0千米V	恋爱0キロメートルV	加贺Create	AVG	7344日元
28日	恋爱0千米V（PS商店下载）	恋爱0キロメートルV	Alchemist	AVG	6480日元
28日	迷宫×血统 无限 终极版	迷宫クロスブラッド インフィニティ Ultimate	5pb.	RPG	4104日元
28日	迷宫×血统 无限 终极版（PS商店下载）	迷宫クロスブラッド インフィニティ Ultimate	5pb.	RPG	4104日元
28日	蜜吻钟声	キスベル	TGL	AVG	6458日元
28日	蜜吻钟声（PS商店下载）	キスベル	TGL	AVG	5980日元
		2014年9月			
4日	行尸走肉	ウォーキング・デッド	Square Enix	AVG	5378日元
4日	行尸走肉	ウォーキング・デッド	Square Enix	AVG	4298日元
11日	锁链战记V	チェインクロニクルV	SEGA	RPG	4298日元
25日	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	英雄传说 闪の轨迹Ⅱ	Falcom	RPG	7344日元
25日	模拟农场14 口袋农庄2	Farming Simulator14 ポケット农园 2	Intergrow	SLG	6264日元
25日	绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章	绝对绝望少女 ダンガンロンパ AnotherEpisode	Spike Chunsoft	TPS	7020日元
25日	幕末Rock 超魂	幕末Rock 超魂	Marvelous	AVG	6264日元
25日	展翅苍穹 巡游标记	この大空に、翼をひろげて クルーズ サイン	5pb.	AVG	7344日元
25日	展翅苍穹 巡游标记（PS商店下载）	この大空に、翼をひろげて クルーズ サイン	5pb.	AVG	6480日元
25日	迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印	ダンジョントラベラーズ2 王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	RPG	6264日元
25日	迷宫旅人2王立图书馆与魔物封印（PS商店下载）	ダンジョントラベラーズ2 王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	RPG	5141日元
		2014年10月			
2日	静籁永恒 加强版 献给新生之星的祈祷之诗	アルノサージュ Plus ～生まれいずる星へ祈る诗～	Gust	RPG	6264日元
2日	FIFA足球15	FIFA 15	EA Sports	SPG	5940日元
9日	战场圆舞曲	战场の圆舞曲	Idea Factory	AVG	6264日元
9日	战场圆舞曲（PS商店下载）	战场の圆舞曲	Idea Factory	AVG	5451日元
9日	花	FLOWERS	Prototype	AVG	5184日元
9日	火口秀幸 踢踏舞英雄	HIDEBOH タップダンスHERO	Dorasu	MUG	5184日元
9日	火口秀幸 踢踏舞英雄（PS商店下载）	HIDEBOH タップダンスHERO	Dorasu	MUG	5184日元
16日	混沌之戒Ⅲ 前传三部曲	ケイオスリングスⅢ プリクエル・トリロジー	Square Enix	RPG	5184日元
16日	混沌之戒Ⅲ 前传三部曲	ケイオスリングスⅢ プリクエル・トリロジー	Square Enix	RPG	4644日元
23日	超级英雄世纪	スーパーヒーロージェネレーション	BNGI	SLG	7171日元
23日	超级英雄世纪（PS商店下载）	スーパーヒーロージェネレーション	BNGI	SLG	7171日元
		2014年11月			
13日	电击文库 战斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	FTG	6663日元
27日	梦幻之星 新星	ファンタシースター ノヴァ	SEGA	RPG	6458日元
27日	大江户锻造师	大江户BlackSmith	日本一Software	SLG	6458日元
27日	大江户锻造师（PS商店下载）	大江户BlackSmith	日本一Software	SLG	5143日元
27日	Fate/hollow ataraxia	フェイト/ホロウ アタラクシア	角川Games	AVG	6480日元
		2014年夏			
未定	恶魔高校 新战斗（PS商店下载）	ハイスクールD×D NEW FIGHT	Marvelous	RPG	免费
		2014年秋			
未定	Persona4 彻夜热舞	ペルソナ4 ダンシング・オールナイト	Atlus	MUG	售价未定

讨鬼传 极




期待度 A

8.28◆Koei Tecmo Games◆ACT◆5184/6264日元 PSP/PSV



和风共斗游戏《讨鬼传》的资料篇，在包含原作内容的基础上追加全新要素：薙刀、金碎棒、铳3种新武器；“坏”和“献”风格的新御魂；更多新大型鬼；紧急任务和无限讨伐任务。此外，游戏对原作的一些缺点也做出了改良，比如御魂的技能可自由选择装备等，相性平衡性会更加出色。

任天堂全明星大乱斗




期待度 A

9.13 ◆Nintendo◆ACT◆5616日元 3DS



任天堂旗下的众多知名角色再度齐聚一堂同台竞技。除了有许多意想不到的新角色参战之外，众多经典角色和道具也以模型的形式出现在游戏当中。本作日后还将对应运用了NFC技术的人偶“amiibo”，这种能够记忆玩家操作的人偶将随着游戏时间的增加而成长。

DVD光盘 内容导视

游戏展望台

伪恋 出嫁
新・世界树迷宫2 巨龙骑士
魔神之骨 时间与空间的魔神
海贼王 超级顶上战争X
数码宝贝物语 电脑侦探

讨鬼传 极



电击文库 战斗巅峰





闪之轨迹II

英雄传说



口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石

新作特搜队

跨过我的尸体2



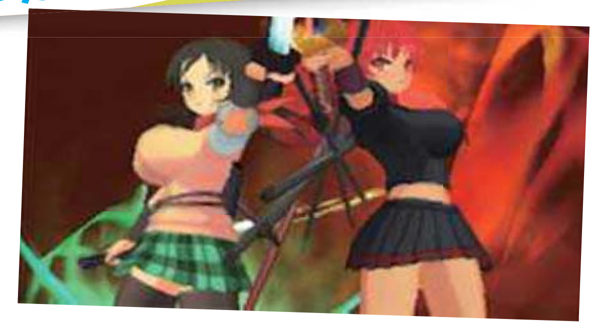
失落次元



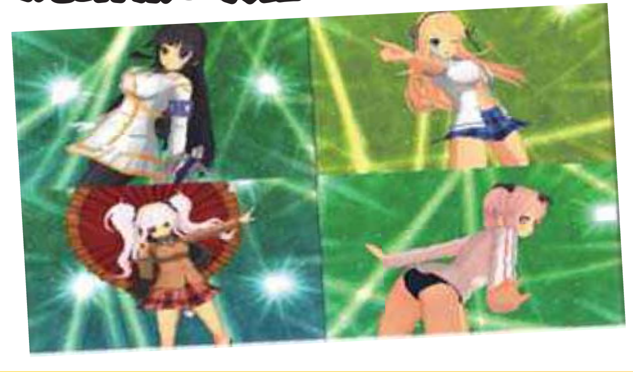
真・流行之神



劲作直击



闪乱神乐2 真红



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《跨过我的尸体2》的演示视频中，开场动画后显示的月份是几月份？

A.1月　　B.2月　　C.3月



3名

PSV硬壳包



口袋玩家 VOL.80

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、小说……

专题企划

口袋世界的自然法则

虽然一派温馨，但隐藏在游戏秩序之下仍然是弱肉强食的自然法则

研究所

口袋妖怪详尽分析——从神篇（2）

这次继续带来城都三神君：雷皇、炎帝和水君

对战乐园

对战新道具之突击背心

本辑介绍突击背心在实战中的应用。

对战乐园

走进实战看属性联防和先读

通过战报，来了解联防和先读的实战使用

电子版购买地址：koudai.dooland.com 或扫描二维码登陆购买，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks 等终端阅读。

光盘收录

《Ω红宝石·α蓝宝石》最新预告片及《XY》、《AG》动画

精美赠品：《X·Y》主题笔袋



8月30日，全国上市！

下辑预告

东京游戏展 2014 特刊

9月30日全国上市

小编白菜、虫无分前往幕张现场，带来最全面的掌机情报

攻略透解

3DS 任天堂全明星大乱斗

PSP PSV 讨鬼传 极

3DS 机灵粉碎者 神



掌机王光盘定价：19.8 元

本手册随盘附赠不能单独销售